

Számítástechnika magazin

# 576

KByte

STARSHIP

## TITANIC

Csak semmi pánik,  
de Douglas Adams visszatért

## Might and Magic VI

Az RPG-k reneszánsza

## HÁROMDÉ PARÁDÉ

FORSAKEN, INCOMING, HEAVY GEAR, UPRISING

# FUTBÓLIA ÜNNEPEL!

WORLD CUP 98 ÉS NYÁRI FOCITURMIX



# CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

FIGYELEM TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvénnel érvényesek!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

## PC CD ROM

### JÁTÉKOK

Fogy. ár Akciós ár

100 CLASSIC ACTION	1999.-
100 SPORTS ACTION	1999.-
11TH HOUR	4999.-
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD /H	4999.-
1944 ACROS THE RHINE /H	4999.-
3 KOPONYA - A TOLTEC KINGS TITKA	9999.-
3D ULTRA PINBALL LOST CONTINENT	9999.-
7TH GUEST / 11 TH HOUR	5999.-
7TH GUEST /H	4999.-
7TH LEGION	4999.-
ABSOLUTE PINBALL	9999.- 6999.-
ABUSE	9999.- 6999.-
ACES COLLECTORS EDITION	9999.-
ACTUA SOCCER 2	11999.-
ADDITION PINBALL	7999.-
ADV TACT. MISS. X WING VS TIE FIGHTER	5999.-
AFTER LIFE	4999.-
AGE OF EMPIRES	12999.-
AGENT ARMSTRONG	4999.-
AH64D LONGBOW 2	11999.-
AH64D LONGBOW GOLD	4999.-
AHX 1	11999.-
AIRBORNE RANGER /H	1999.-
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY 95	3999.-
ALIEN INCIDENT	7999.- 3999.-
ANIMAL	9999.- 7999.-
ARMORED FIST /CLASSIC	4999.-
ARMY MEN	HIVJ
ASCENDANCY	4999.-
ASSAULT RIGS	9999.- 4999.-
ASTERIX & OBELIX	9999.-
ATF / CLASSIC	4999.-
AWARD WINNERS	9999.-
BACK TO BAGHDAD	9999.- 7999.-
BALANCE OF POWER	5999.-
BANZAI BUG	9999.- 7999.-
BATTLE YONE	11999.-
BATTLEGROUND COLLECTION	11999.-
BATTLEGROUND COLLECTION 2	11999.-
BEAST WITHIN - GABRIEL KNIGHT II	4999.-
BEAVIS & BUTTHEAD	2999.-
BENEATH A STEEL SKY /H	4999.-
BEST OF MICROPROSE STRATEGY	HIVJ
BIOFORGE /CLASSIC	4999.-
BLACK DAHLIA	11999.-
BLOOD	5999.-
BROKEN SWORD II	11999.-
BUG RIDERS	11999.-
BUG TOO	9999.- 7999.-
BUST A MOVE 2 ARCADE	7999.-
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	4999.-
CAESAR II	4999.-
CAESARS PALACE	4999.-
CANNON FODDER 2 /H	4999.-
CAR & DRIVER	2999.-
CARMAGEDDON	9999.-
CARMAGEDDON SPLAT PACK	5999.-
CART PRECISION RACING	12999.-
CHAOS CONTROL	7999.- 3999.-
CHASM THE RIFT	9999.-
CITY OF LOST CHILDREN	12999.- 8999.-
CIVILIZATION /H	4999.-
CIVILIZATION II	7999.-
CIVILIZATION II FANTASTIC WORLDS	5999.-
COLONIZATION /H	4999.-
COMANCHE 3	9999.- 6999.-
COMMANDER BLOOD	6999.-
CONQUER THE WORLD	7999.-
CONQUER THE SKIES	7999.-
CONQUEST EARTH	11999.-
CONQUEST OF EMPIRE	4999.-
CONSTRUCTOR	11999.-
COUNTER ACTION	11999.- 9999.-
CREATURE SHOCK /H	4999.-
CRICKET 97	9999.-
CROC	9999.-
CRUSADER NO REGRET	9999.-
CYBERIA	4999.-
CYBERIA 2	3999.-
DARK EARTH	12999.-
DARK FORCES /H	4999.-
DARK OMEN	11999.-
DARK REIGN	9999.-
DARK REIGN EXPANSION	6999.-
DAWN PATROL /H	4999.-
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	5999.-
DAYTONA USA	9999.-
DEATH RALLY	4999.-
DEATHMATCH MAKER FOR QUAKE	4999.-
DEATHTRAP DUNGEON	HIVJ
DEEPER DUNGEONS	5999.-
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999.-
DESECRATED LANDS	5999.-
DIABLO	11999.-
DID VIRTUAL WORLD	4999.-
DIE HARD TRILOGY	12999.- 9999.-
DIG	4999.-

DISNEYS CLASSIC VIDEO GAMES	11999.-
DOOM 2	4999.-
DRAGONHEART	10999.- 4999.-
DREAMS TO REALITY	11999.-
DUKE 3D KILL A TON COLLECTION	11999.-
DUKE NUKEM 3D	4999.-
DUNE	4999.-
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999.-
DUNGEON KEEPER	9999.-
EARTH 2140	9999.-
ECSTASIA / ARGENTUM /H	4999.-
ECSTASIA II	11999.- 9999.-
EF2000 TACTOM	5999.-
EIGHT BALL DELUXE	2999.-
ELF	1999.-
EMPIRE SOCCER	1999.-
EXECUTIONER II	5999.-
EXTREME ASSAULT	7999.-
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.-
EXTREME VELOCITY	12999.-
F1 RACING SIMULATION	11999.-
F17A	2999.-
F15 JANE'S	11999.-
F15 STRIKE EAGLE III /H	4999.-
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	11999.-
FADE TO BLACK /CLASSIC	9999.- 4999.-
FALLOUT	11999.-
FEEDBACK FILES	11999.-
FIELDS OF GLORY	11999.-
FIGHTING FORCE	9999.-
FLASHBACK /H	3999.-
FLIGHT SIMULATOR 98	15999.-
FLIGHT UNLIMITED	4999.-
FLYING CORPS GOLD	9999.-
FORMULA 1 / 3DFX	12999.- 9999.-
FORMULA 1 97	11999.-
FORMULA 1 GP /H	4999.-
FORMULA KARTS	11999.- 9999.-
FORSKEN	11999.-
FRANKENSTEIN	1999.-
FULL THROTTLE /H	4999.-
FUN PACK	2999.-
FUN PACK 3	2999.-
G POLICE	11999.-
GAME MANIA 1	9999.-
GAME MANIA 3	9999.-
GAME MANIA 4	9999.-
GAME MANIA 5	9999.-
GAME NET & MATCH	HIVJ
GAMERS JACKPOT 30	12999.-
GLORIANA	12999.-
GRAND PRIX MANAGER /H	4999.-
GRAND PRIX MANAGER II	4999.-
GRAND THEFT AUTO	11999.-
GREAT BATTLES OF HANNIBAL	11999.-
GT RACING	9999.- 7999.-
GUTS & GARTERS	9999.- 7999.-
HALF LIFE	HIVJ
HEART OF DARKNESS	HIVJ
HELLCOPS	7999.- 4999.-
HELLFIRE - DIABLO DATA	5999.-
HELLFIRE ZONE	6999.- 3999.-
HEROES OF THE 35TH	3999.-
HOOK & LEGEND OF KYRANDIA	4999.-
I WAR	11999.-
IGNITION	9999.-
IM142 ABRAMS	11999.- 9999.-
IMPERIALISM	9999.-
INCOMING	11999.-
INCUBATION - HIDDEN WORLDS	7999.-
INDEPENDENCE DAY	9999.-
INDIANA JONES III-IV	5999.-
INFERNO	5999.- 3999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1999.-
INTERNATIONAL SOCCER /H	1999.-
INTERNATIONAL TENNIS /H	1999.-
INTERSTATE 76	4999.-
INTERSTATE 76 NITRO RIDERS	6999.-
IRON HELIX	3999.-
JACK ORLANDO	4999.-
JAMIT	1999.-
JAZZ JACK RABBIT 1 & 2	HIVJ
JEDI KNIGHT	11999.-
JIMMY WHITE SNOOKER /H	3999.-
JOHNNY BAZOOKATONE /H	3999.-
JOURNEYMAN PROJECT	3999.-
JUDGE DREDD PINBALL	HIVJ
KID S KIT 4-7	9999.-
KID S KIT 8-12	9999.-
LANDS OF LORE	4999.-
LANDS OF LORE II	11999.-
LAST BVRONIX	11999.-
LEGEND OF KYRANDIA 2 /H	4999.-
LEISURESUIT LARRY CASINO	HIVJ
LEMMINGS 3D /ARGENTUM /H	4999.-
LORDS OF MAGIC	11999.-
LORDS OF MAGIC EXPANSION	HIVJ
LORDS OF THE REALMS 2 ROYAL ED.	11999.-
LOST EDEN /H	4999.-
LUCAS ARTS ARCHIVES III	12999.-
LUCKY LUKE	9999.-
M1 TANK PLATOON 2	11999.-
MAGESLAYER	11999.-
MAGIC CARPET DATA	4999.-

MAGIC THE GATHERING LIMITED ED.	12999.-
MAN X TT SUPERBIKE	11999.-
MANIC KARTS	6999.- 3999.-
MAX 2	HIVJ
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-
MEGA 3 PACK	HIVJ
MEGARACE	1999.-
MICRO MACHINES V3	HIVJ
MIGHT & MAGIC VI	11999.-
MONKEY ISLAND 1&2 /H	5999.-
MONKEY ISLAND 3	11999.-
MONOPOLY	5999.-
MONSTER TRUCKS	11999.-
MORTAL KOMBAT 3	4999.-
MYSTERIES OF THE SITH	6999.-
MYTH FALLEN LORDS	9999.-
NATO FIGHTERS	5999.-
NAVY STRIKE /H	4999.-
NHL 98	11999.-
NIGHTMARE CREATURES	9999.-
NO RESPECT	9999.- 6999.-
NUCLEAR STRIKE	9999.-
OF LIGHT & DARKNESS	HIVJ
OLYMPIC GAMES	4999.-
OUTLAWS	9999.-
OVERLORD /H	4999.-
PANDEMONIUM	9999.-
PANZER DRAGON	11999.- 7999.-
PANZER GENERAL II	9999.-
PERFECT ASSASSIN	9999.-
PERFECT WEAPON	12999.- 9999.-
PGA TOUR GOLF 486/CLASSIC	4999.-
PHANTASMAGORIA	4999.-
PINBALL CONSTRUCTION KIT	9999.-
PIRATES GOLD /H	4999.-
PITFALL	4999.-
POLICE QUEST SWAT	4999.-
POLICE QUEST SWAT 2	HIVJ
POWER CHESS	4999.-
POWER DRIVE	6999.-
PRECISION RACING	12999.-
PRINT ARTIST	3999.-
PRIVATEER 2 CLASSIC	4999.-
QAO	9999.-
QUAKE	4999.-
QUAKE MISSION PACK 2	5999.-
QUEEN OF THE EYE	11999.-
RAILROAD TYCOON DELUXE /H	4999.-
RAPTOR	2999.-
REBEL ASSAULT /H	4999.-
RED ALERT AFTERMATH	5999.-
RED ALERT COUNTER STRIKE	5999.-
RED ALERT DOMINATION PACK	14999.-
RED BARON II	11999.-
RED LINE RACER	11999.-
REDNECK RAMPAGE	5999.-
REDNECK RISES AGAIN	HIVJ
RESIDENT EVIL	11999.-
RIDDLE OF MASTER LU /H	9999.- 3999.-
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRE	4999.-
RIVEN	11999.-
ROAD RASH /CLASSIC	4999.-
SABRE ACE	4999.-
SAM & MAX HIT THE ROAD /H	4999.-
SCARAB	12999.- 7999.-
SCORCHED PLANET	1999.-
SCREAMER 2	4999.-
SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	11999.-
SEGA WORLDWIDE SOCCER	1999.-
SENSIBLE GOLF	9999.- 3999.-
SENSIBLE SOCCER 98	HIVJ
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	4999.-
SETTLERS II GOLD	9999.-
SHADOW WARRIOR	9999.-
SHADOWS OF THE EMPIRE	11999.-
SHANGHAI DYNASTY	9999.-
SHERLOCK HOLMES ROSE TATTOO	4999.-
SHRAK FOR QUAKE	6999.-
SID MEYER'S GETTYSBURG	11999.-
SIERRA PRO PILOT DOUBLE PACK	HIVJ
SIERRA SKI RACING	9999.-
SIM PARK	9999.-
SIM SAFARI	9999.-
SLEEPWALKER /H	1999.-
SMURFS	8999.-
SOLDIERS AT WAR	HIVJ
SPACE HULK 2 /CLASSIC	4999.-
SPEC OPS	HIVJ
SPEED HASTE	4999.-
SPEVCTRE VR	6999.- 3999.-
SPIROU	9999.-
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.- 7999.-
STAR CRAFT	HIVJ
STAR TREK GENERATIONS	12999.- 9999.-
STARTEK PINBALL	9999.-
STEEL PANTHERS 3	11999.-
STORM	9999.-
STREETS OF SIM CITY	11999.-
STRIKE COMMANDER	4999.-
SUBWAR 2050 & SCENARIO	4999.-
SUPER BUSBY	9999.-
SUPER CARS INTERNATIONAL /H	2999.-
SUPER EF2000	4999.-
SYNDICATE PLUS /CLASSIC	4999.-

SYSTEM SHOCK	4999.-
SYRAH	9999.-
TAKERU	9999.-
TAROT	4999.-
TEN PIN ALEY	9999.-
TEST DRIVE 4	11999.-
TEX MURPHY OVERSEER	11999.-
TFX	1999.-
THIS MEANS WAR	4999.-
THUNDER HAWK 2 /H	3999.-
TIE FIGHTER COLLECTOR CD	4999.-
TIGERSHARK	11999.- 7999.-
TILT	4999.-
TINTIN IN TIBET	9999.-
TOKA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	9999.-
TOMB RAIDER	4999.-
TOMB RAIDER + UNFINISHED BUSINESS	5999.-
TONKA CONSTRUCTION	9999.-
TOONSTRUCK	4999.-
TOTAL ANNIHILATION	9999.-
TOTAL HEAVEN COLLECTION	11999.-
TOUCHE ADV. OF 5TH MUSKETEER	9999.- 4999.-
TREASURE HUNTER	11999.-
TUNNEL B1	9999.- 4999.-
TURK DINOSUAR HUNTER	11999.-
UFO ENEMY UNKNOWN /H	4999.-
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC	4999.-
ULTIMA COLLECTION	11999.-
ULTIMATE DOOM	4999.-
ULTIMATE FAMILY COLLECTION	11999.-
ULTIMATE RACE PRO	9999.-
UNDER A KILLING MOON	4999.-
UNITED STATES CHESS FEDERATION	9999.-
UNREAL	HIVJ
URBAN RUNNER	4999.-
US NAVY FIGHTERS	4999.-
VIRTUA COP 2	11999.-
VIRTUAL KARTS	4999.-
VIRTUAL LULA BABE	HIVJ
VIRTUAL POOL 2	11999.-
VR POWERBOAT RACING	9999.-
WAR BREDS	9999.-
WARCRAFT II DELUXE	11999.-
WARLORDS III	12999.-
WARWIND II	11999.-
WE ALL NEED EXTRA SPEED	5999.-
WEREWOLF	4999.-
WETLANDS	6999.-
WHERE IS WALLY	3999.-
WING COMMANDER	3999.-
WING COMMANDER III	4999.-
WING COMMANDER PROPHECY	9999.-
WIPEOUT /ARGENTUM /H	4999.-
WIZKID /H	1999.-
WORLD CUP 98	11999.-
WORLD RALLY FEVER	4999.-
WORMS 2	9999.-
X CAR	11999.-
X COM APOCALYPSE	12999.-
X COM TERROR FROM DEEP /H	4999.-
X COM UNKNOWN TERROR UFO 1&2	9999.- 6999.-
X WING COLLECTOR CD	4999.-
ZOO	1999.-
ZORK GRAND INQUISITOR	7999.-

### 1 + 5 JÁTÉK

CRAZY CARS	1999.-
GRAND PRIX MASTER	1999.-
LAST NINJA 2	1999.-
INT.ATHLETICS	1999.-

## PC 3.5"LEMEZES

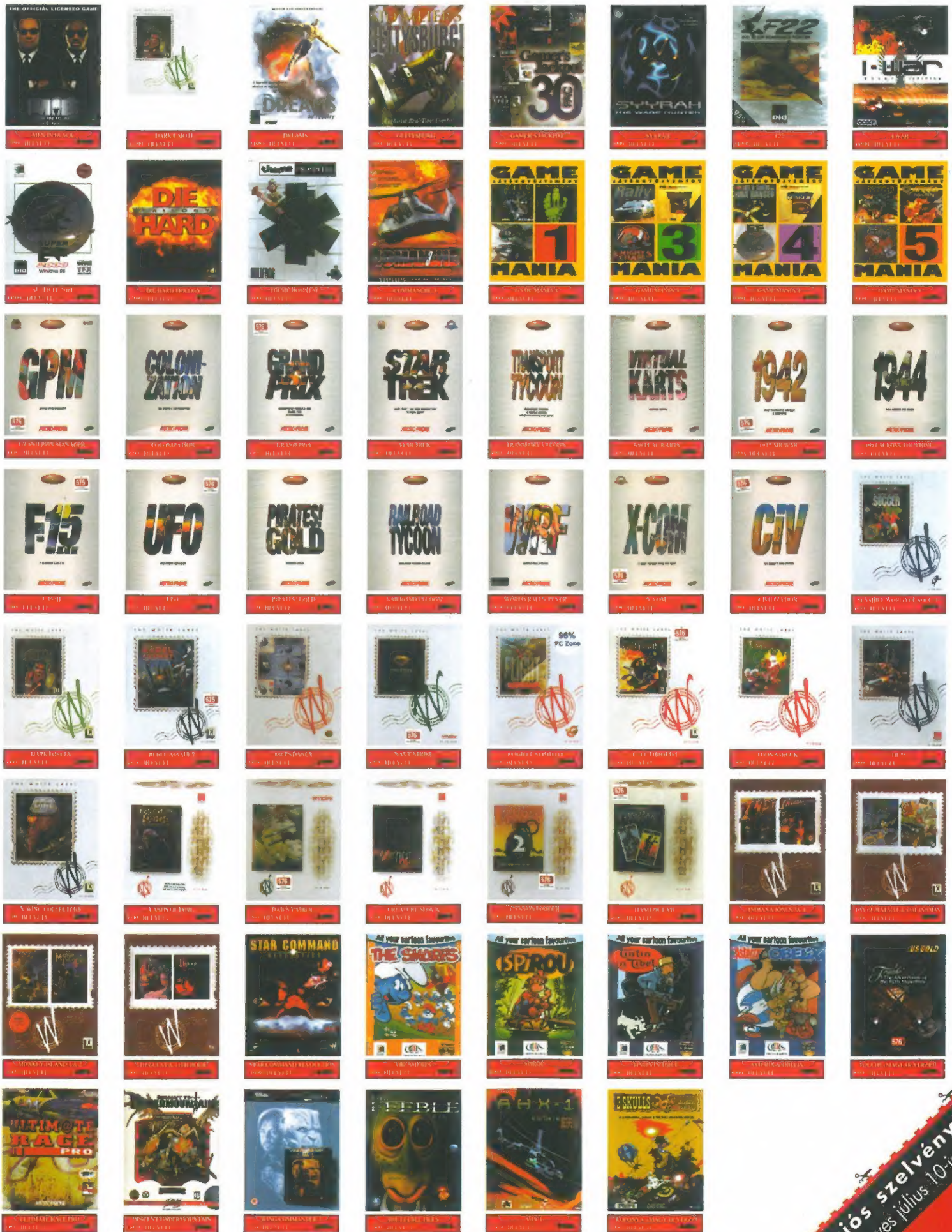
### JÁTÉKOK

Fogy. ár Akciós ár

BATTLE ISLE DATA	3999.- 2999.-
BREAKTHRU	3999.- 2999.-
CAPTIVE	3999.-
COMANCHE MISSION DISK 1	2999.-
DARKER	6999.-
DIZZY COLLECTION	2999.-
FREE DC	4499.- 2999.-
IMPERIAL PURSUIT / X WING DATA	4999.- 2999.-
MIDWINTER II	2499.- 2999.-
PARAGLIDING	2999.-
PEPPER'S ADVENTURE	2999.-
PINBALL DREAMS 2	3999.- 2999.-
PIZZA TYCOON	4999.- 2999.-
PYROTECHNICA	3499.- 2999.-
QUEST FOR GLORY II	2999.-
RETURN OF PHANTOM	5999.-
SPECTRE VR	5999.- 2999.-
STARLORD	3999.- 2999.-
ZEPPELIN	3999.- 2999.-



# 576<sup>o</sup>-os NYÁRLESZÁLLÍTÁS



**Akciós szelvény!**  
Érvényes július 10-ig



WORLD CUP 98 .....	8
NYÁRI FUTBALLDÖMPING .....	10
MIGHT&MAGIC VI .....	12
ADDICTION PINBALL .....	15
OUTWARS.....	16
STARSHIP TITANIC .....	18
NHL POWERPLAY 98 .....	21
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE .....	22
BATTLEGROUNDS .....	24
UPRISING .....	25
ARMY MEN .....	26
F-15 .....	28
MONSTER TRUCK MADNESS 2.....	30
HEAVY GEAR .....	32
INCOMING .....	34
FORSAKEN .....	36
X-FILES .....	38
REDLINE .....	40

HÍREK .....	4
A FOCI VB-K RÖVID TÖRTÉNETE .....	6
CINKELT LAPOK:	
BLACK DAHLIA (2. RÉSZ) .....	41
CSEVEGŐ .....	44

ADDICTION PINBALL .....	15
ARMY MEN .....	26
BATTLEGROUNDS .....	24
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE .....	22
F-15 .....	28
FORSAKEN .....	36
HEAVY GEAR .....	32
INCOMING .....	34
MIGHT&MAGIC VI.....	12
MONSTER TRUCK MADNESS 2 .....	30
NHL POWERPLAY 98 .....	21
NYÁRI FUTBALLDÖMPING .....	10
OUTWARS .....	16
REDLINE .....	40
STARSHIP TITANIC .....	18
UPRISING .....	25
WORLD CUP 98 .....	8
X-FILES .....	38

# tartalom

I X . É V F O L Y A M , 6

## Army Men

*Felmerült már benned az a kérdés, hogy mi lenne, ha rettenetes zöld műanyag katonák támadnának a félelmet nem ismerő sárgásbarnákra. A 300-ban igen...*

**26. oldal**



## Starship Titanic

*Douglas Adams fergeteges humora ismét áldozatokat szed a PC-s kalandorok között*

**18. oldal**

## Heavy Gear

*Bádog-bádogtalan látja, hogy itt bizony újraszületett a MechWarrior*

**32. oldal**



A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda, Budapest (98 2543/06-66-22)  
A címlapon: World Cup 98

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László  
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Lidi

Yomdai előkészítés: Kismaroszi Renáta Levitágítás: Recent Kft.  
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Levél cím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Terjeszti a Hírker Rt. NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),

1389 Budapest, Pf.: 132



## Outwars

Flash Gordon újkori reinkarnációjának erőteljes Starship Troopers-képzetei támadtak - ez jellemzi a Microsoft új 3D-játékát

**16. oldal**



## World Cup 98

Bemutatjuk minden idők legjobb fociprogramját.

**8. oldal**



## AKTUÁLIS

'Héolé-héolé-héolé-léolé...' - bocsi, nem egy jódlí zenekarba óhajtok ily módon belépőjegyet váltani, csak kitört rajtam is a négyévente aktuális futball-láz. MINDJÁRT KEZDŐDIK A VB! Ilyenkor minden jóézésű drukker rekesszel a kezében és különös fényel a szemében elvonul a világ dűbörgő zajától, hogy csendes magányában meredt szemmel bámulja pár hétig a varázslatos fehér boggyót. A vb-láz kicsit meglegyintette e havi számunkat is: egyrészt szedtünk nektek egy kis csokrot azokból a játékokból, amikkel a meccsek közötti szünetekben játszhattok, másrészt egy rövid Világkupa-történettel is megpróbáltunk kedveskedni a hozzánk hasonló foci-őrülteknek. A jéghegy csúcsa viszont mindenképpen az, hogy közben megjelent az EA Sports World Cup 98-a, és ennek láttán valószínűleg minden számítógépes focirajongó - hozzánk hasonlóan - örömtűzeket gyűjt a lelátón. Egyébiránt nem kizárólag fociprogramokkal töltöttük tele e havi számunkat (bár most, hogy jól belegondolok, nem is lett volna olyan rossz ötlet), akadt azért más is raktáron mostanában. Kék az ég, zöld a fű, csiripelnek a madarak, és főleg virulnak a 3D-kártyák, sőt, - mint ahogy azt a csodás Forsaken, Incoming vagy Outwars is bizonyíthatja. Talán egy új játéktrend van születőben? Nem tudhatjuk - viszont én halaszthatatlan magánéleti elfoglaltságom miatt most nem is tudok tovább ezzel a kérdéssel foglalkozni: mindjárt kezdődik a brazil-skót! (Reménykedjétek, hogy a nyári összevont számra valamennyire azért felépülök. Addig is maradtam kiváló tisztelettel és Gazza rulez!



## Star Wars: Force Commander

(Virgin/Lucasarts)

Nem fogjátok elhinni, de a Lucasarts boszorkánykonyhájában véletlenül megint Star Wars-levest főznek a szakácsok. A múltkor számunk Rebellion-ismertetőjében ugyan már kifejeztem őszinte csodálatomat, hogy hányszor képesek eldurantani ugyanazt a petárdát, szóval most inkább nem is ísmétlem magam. Már csak azért sem, mert mindig találunk maguknak valamilyen új stílust vagy kategóriát, ahova be tudják gyömöszölni a Star Wars-univerzumot. (Ha másként nem, akkor maximum kitalálnak egy újat.) A Rebellion ugyebár kurióznak számított abban a tekintetben, hogy egy Masters of Orion-szerű stratégiai játék volt, és a Force Commander szintén egy olyan kategóriába látogat, amelyben eddig még nem szerepeltek Vader apóék. Igen, ha ránéztek az első képre, akkor már messziről ordít, hogy ez bizony egy real time-stratégia lesz a javából.

A játék története a mindenki által jól ismert filmtrilógián alapul az Alderaan elpusztításától a jedi visszavágásának drámai végéig – mivel ezt nyilván mindenki az analógia ismeri, most inkább nem boncolgatjuk. A hadjáratban szerencsére nemcsak a Lázadók szövetségének csapatait irányíthatjuk, hanem a Birodalomét is (részemről szeretek rossz fiú lenni). A hadjárat a hadműveletekkel tulajdonképpen fejezetekre van osztva, és minden új fejezet helyszíne természetesen egy új, teljesen más természeti adottságokkal rendelkező bolygó. Ezek között vannak

már ismerős helyek (zsong-lörkdöthetünk a Tatoolne kiszáradt sivatagaiban, Corellia füves pusztáin, a Yavin 4 őserdei, vagy éppen a Hoth bolygó jégmezőin), de lesz néhány újabb is (mint például a Kessel fűszerbányái, vagy Coruscant, a Császár székhelye). Minden egyes hadművelet három küldetésből áll, amelyekben különböző taktikai feladatokat kell megoldani: hadműveleti házit kell kialakítanunk,

stratégiai fontosságú épületeket kell elfoglalnunk, vagy éppen – hasonlóan a 'Birodalom visszavág' Hoth bolygón lezajlott csatájához – a túloldalon levő ellenfelet kell feltartanunk, amíg a főerők biztonságban visszavonulnak.

A Force Commanderben több mint 100 különböző csapat, jármű és épület vonul fel. Ezek közül jónéhány szintén ismerős lesz: rohamosztágyosok rontanak a felkelők sorkatonáira, AT-ST-k és birodalmi lépegetők botladoznak az ellenséges állások felé, a légterben Y-Wingek és Tie Fighterok húznak – de lesz néhány sosem látott ketyere is.

A dicsőségben megőszült real-time stratégiákon mondjuk valószínűleg erős csuklás vesz erőt, ha bejelentjük, hogy a Force Commanderhez 3D-kártya szükséges – márpedig így van, köszönhetően a kivitelezésnek. Ebben ugyanis a Lucas-flúk megint valami újat találtak ki, különös tekintettel a kamerakezelésre. A perspektíva ugyanis nem rögzített, hanem tetszés szerint változtatható, sőt, akár az is megoldható, hogy orbitális pályán keringjen a csatater felett.

Most már tényleg kezd elképesztő lenni, hogy hány bört húz le a Lucasarts a Star Warsról – de egyébként le a kappal előttük, mert ezt mindig a tőlük megszokott

magas színvonalon művelik, és ezzel mindenki tök jól jár. (Ez mondjuk nem vonatkozik a Masters of Teras Kasi című konzolos szörnyűségre, de hál'istennek annak nem fenyeget PC-verziója.) A megjele-nésnek egyelőre még nincs pontos dátuma, annyit lehet tudni róla, hogy valamikor az év második felében (a Virgin az igen diplomatikus "ősszel" megjelölést használta), de még karácsony előtt.



## Mechcommander

(Microprose/FAA)

Gondolom páran még emlékeznek az Activision frankó kis Mechwarrior-játékaira, amelyben hatalmas, két lábon járó páncélozott robotokkal csépelhettük a hasonló szerelésben pompázó konkurenciát – ha más nem, hát az Activision biztosan és szomorú szívvel, mert a Microprose elcsaklítja tőlük a hivatalos jogokat. (Sebaj, mint nemsokára látni fogjátok, megvigasztalták magukat az igencsak hasonló Heavy Gear licenccel.) A Microprose Battletech-világban játszódó első játéka a Mechcommander lesz, ami csak nevében emlékeztet az eddig látott meches játékokra, ugyanis a szerzők egy izometrikus perspektívában megvalósított real time stratégiát csináltak belőle. Ez ugyan felfogható a piaci trendhez való igazodásnak is, de ezen túl nem volt rossz ötlet, hiszen visszahozták vele az eredeti táblás játék fő elemét – a stratégiát. Nem is egy szokványos C&C-klónról van szó, hiszen abszolút nem kell például építkezéssel és termeléssel bibelődni – a hangsúly azon



van, hogy a 18 fajta közül kiválasztott, egyedileg is részletesen konfigurálható robotjainkat a lehető legjobban vezessük harcba a 30 küldetésben. Érdekes húzás, hogy a csatamezőn akár tüzértámogatást vagy légicsapást is kérhetünk. További részletek hamarosan egy helyre kis tesztben, hiszen a játék valószínűleg még júniusban a boltokba kerül. T.J. koma már nagyon feni rá a törét...



## Sim City 3000 (Electronic Arts/Maxis)

Nyugodtan megállapíthatjuk, hogy a jó öreg Sim City Amigás megjelenése arany betűkkel írta be magát a számítógépes játékok történelmének könyvébe. Egy új kategória született meg vele, ami-ben mindenki Demiszyt játszhatott anélkül, hogy megénekelte volna a Magyar Narancs. A Sim City 2000 egy rakás új lehetőséggel koronázta meg a nevet, így tehát igen nagy érdeklődéssel várhatjuk, hogy mit találnak ki Maxisék a legújabb verzióra. Az alapfelállás nem változik alapjaiban: lakótelepeket építünk a polgároknak; ipari negyedet, hogy legyen hol dolgozniuk; üzleti negyedet, hogy legyen hol elkölteniük a pénzüket; erődöt, hogy nézhesék este a Dallast; és utakat, amelyek a felsoroltak közötti közlekedést biztosítják. Na és persze mindent kegyetlenül megadózhatunk. Ami változik, az elsősorban a 3D renderelt képeken alapuló kinézet, valamint az, hogy a felsorolt negyedek épületeit egy egyszerű szerkesztő segítségével



kedvünk szerint alakíthatjuk ki, és ezek között aztán már tényleg minden megtalálható, ami a való életben csak előfordul. Mazochista játékosoknak megmaradnak a természeti katasztrófák, de egyébként a város lakói is különféle "küldetéseket" fognak kitalálni nekünk. Várható megjelenése előre láthatólag szeptember lesz.



Hamaron új TV-állomás kezd sugározni Nyugat-Európában, amely teljes műsoridejét (!) a számítógépes játékoknak szenteli. Na meg a promóciónak, mert a Canal+ mellett legnagyobb részvényese az Infogrames

A Tomb Raider filmváltozatát a Paramount Pictures készíti, és két olyan nagy nevet kértek fel produc-ernek, mint Lawrence Gordon és Lloyd Levin, akik egyébként a Die Hardnál és a Predatornál is babáskodtak.

Hongkongban világszcscot állított fel a rendőrség, ahol egy (szoftver)ka-lóztanyán ütött rajta: többek között lefogaltak 7 millió kalótlemezt és a másolóapparatát, amely napi kapacitása több mint 1 millió CD volt.

Talán már csak a legidősebbek emlékeznek rá, amikor először hírt adtak arról, hogy megjelenik az előzetesen minden idők legszebb kaland-játékának kikiáltott Heart of Dark-ness. A számtalan újradesignolással,



## Superbikes WC (Virgin/Milestones)

A Screamer révén már meglehetősen patinás névvel rendelkező olasz Milestone csapat igen kellemes kis feladatot kapott, amikor megnyerte a Virgin Superbike-licencének kivitelezését, mert a múltkorai számunkban bemutatott egy Redline-t leszámítva nincs igazán konkurenciája a piacon. Talán már mondani sem kell, hogy a Superbike World Championship kivitelezése teljes mértékben a 3D-kártyákra épül, és a gyorsasági motorosvilágbajnokság 12 helyszínére látogathatunk el benne. A szerzők a fejlesztés során végig látogatták a versenyben szereplő összes gyártót (Kawasaki, Suzuki, Honda, Ducati, Yamaha), ugyanis az volt az elképzelésük, hogy minden egyes motor saját karakterisztikával rendelkezzen: például a különböző formájú üzemanyagtartályoknak különböző perspektívából másképp is kell kinéznie. Ehhez jött még az az elgondolás, hogy a versenyzőket a motoroktól



függetlenül animálják, és ez – legalábbis az elkövetők szerint – egészen egyedi eredményt szült. Külön büszkéek még a direkt ehhez a játékhoz tervezett 3D engine-re, amely akár 30 motorkerékpárt is képes egy időben kezelni a képernyőn. Hogy milyen sebességgel, arról nem szólt a fáma, de szeptemberben majd ez is kiderül.



## Stratosphere (Ripcord Games)

Miből lesz a cserebogár; fél éve még a kutya sem hallott erről a Ripcord Games nevű brigádról (legalábbis hozzám nem ért el a hírük) – mostanában meg úgy ontják a játékokat, hogy na! Legújabb projektjük egy igen furcsa környezetben játszódó real time stratégia, ami A.C. Clarke vagy H.G. Wells szürrealista álmait kelti életre. A játék főszereplői a semmi-



ben lebegő szigetek manővereznek benne ide-oda, és az összes csőből tüzelnek a légtérben feltűnő bármilyen objektumra, ami nagyobb egy légy-nél. Több mint hatvan különféle építmény közül választhatunk, hogy támadó tüzerőt, védelmi berendezéseket, erőműveket avagy javítóállomásokat telepítsünk bázisunkra a rendelkezésre álló energiából. A karrierben 24 küldetést teljesíthetünk négy kontinensen, amelyben új technológiákat és előléptetéseket gyűjthetünk be, de lesz majd 10 single- és multiplayer pály is, valamint egy Instant Action, amelyben állandó regenerálódás mel-



lett folyamatos akciót játszhatunk. A legnagyobb poén az, hogy nemcsak az egyes fegyvereket konfigurálhatjuk, de akár teljesen saját tervezésű erődot is designolhatunk magunknak. A dolog ugyan elég hóbortos ötletnek hangzik így elsőre, de attól még lehet jó – majd meglátjuk mi süti ki belőle. Megjelenés a második félévben.

amit a fejlesztés közben megjelenő új processzorgenerációk és technológiák tettek szükségessé, még a Dungeon Keeper rekordját is megdöntötték. Az Infogrames most váltig esküszik, hogy az atlantai E3-ra elkészülnek.

A multimédia úgy látszik idővel magába szippant más szórakoztató ágazatokat is: az Oasis "interaktív daloskönyve" után hasonló produkcióval fog jelentkezni Kylie Minogue, a Simple Minds és az Iron Maiden is.

## StarCon (Electronic Arts/Origin)

Az Origin Star Control-sorozata eddig három részt ért meg, tehát már elég régóta gyarmatosítgatjuk segítségével a galaxis különböző régióit. Úgy látszik, hogy megérettnek tartották az időt, hogy a következő részben változtassanak valamit az eddig megszokottakon. Ez nem csak abban nyilvánul meg, hogy nem sorszámmal, hanem egy fantáziadús rövidítéssel címkézték fel az új művet, hanem abban is, hogy – legalábbis a kivitelezés tekintetében – felfedezték a harmadik dimenziót is. Sokkal több lesz a harci rész, mint a kolóniákkal való bibelődés, de ettől függetlenül, ez nem azt jelenti, hogy egy Forsaken- vagy Incoming-szerű lövöldözős játékra számítsunk – itt még mindig inkább szükség lesz stratégiai érzekre, mint gyors reflexekre. A játékban három faj



küzd a galaxis feletti hatalomért, akik hatalmas cirkálókkal vonulnak hadba egymás ellen. A cirkálók és egyéb repülő tárgyak fedélzetén rakásnyi, önállóan irányítható fegyver halmozható fel, és az összecsapások kimenetele attól függ, hogy hogyan alkalmazzuk őket a harcban. További részletek majd az év végi megjelenés után.

## Fighter Legends (EA/Jane's C5)

Ha valaki esetleg azt hinné, hogy a Jane's a kiváló F-15-tel egy időre ellátta a puszkaporát, az roppant nagy tévedésben van, mert gőzerővel folyik több játékuk fejlesztése is. A Fighter Legendsben egy tőlük eddig szokatlan miliőbe repítenek bennünket: az 1944-es Európa légterének zürzavaros poklába, ahol a szembenálló felek



hét legismertebb vadászgépet nyergelhetjük meg. (Szövegszerűsége oldalról P-38 Lightning, P-47 Thunderbolt, P-51 Mustang és Spitfire IX, németről pedig Messerschmitt BF-109G, Focke Wulf FW190A és a sugárhajtású Messerschmitt Me-262.) A Jane's-től megszokott precizitásnak megfelelően minden egyes gépnek önálló repülési karakterisztikája és természetesen műszerfala van, amelyeket egyaránt repülhetünk élethű és könnyített modell alapján, sőt, minden egyes gépnél külön kiképzési programot is tejesíthetünk. Külön élmény természetesen a környezet: a kizárólagos fegyvert a gépágyúban ki is merül – az ellenfeleket nem radarral és automatikus irányítású rakétákkal kell ledurranatunk, hanem férfi módjára szemtől-szemben.



(Vagy hátulról, ami azért kézenfekvőbb.) Az engine teljes mértékben a 3D gyorsítókártyákra épül, amelyekből már az új generációhoz tartozó Voodoo2-eket is támogatni fogja – az F-15-ből már el lehet képzelni, milyen eredménnyel. Megjelenés '98 negyedik negyedévében.

Nemcsak Lara Croftból lesz mozi: filmvászonra kerülnek a gyengébb nem képviselői is, a Duke Nukemből és a Doomból is. Azt még nem tudni, hogy Arnold Schwarzenegger vagy Bruce Willis lesz-e a főszereplő...

Rúgja meg a ló a hardvergyárosokat! Még alig jelentek meg a Voodoo2 chipsetre épülő 3D-kártyák, a CEBIT-en máris bemutatták a Voodoo3 egyik korai verzióját. V2-es videokártyára tehát már nem is érdemes befektetni.



Ünnepre készülődik a futballrajongók világa. Ünnepre, amire – sajnos – csak négy évenként kerül sor. A világ országainak legjobb nemzeti tizenegyei most Franciaországba zárandokolnak, hogy nemes versengésben eldöntsék, ki a legjobb közülük. (... legalábbis ezen a nyáron) Nincs még egy sport, ami ennyi ember szívét dobogtatná meg a világon; nincs még egy sport, ami ennyi embert ültetne a TV-képernyők elé; nincs még egy sport, amiben ennyi pénz forogna (FIFA, mert az a pénz mellett manapság marha fontos) – szóval nincs még egy sportesemény, ami ehhez fogható lenne, még az olimpiákat is figyelembe véve. Ez a szánítógép (-es játékok) által képviselt médiát is igencsak mozgásba hozó esemény készítetett bennünket arra, hogy az alábbiakban, a magunk szerény kis keretei között emléket állítsunk az eddig lezajlott foci VB-knek – és persze azon belül a magyar válogatott szereplésének is.

1930. Talán a futball olimpiákon elért hihetetlen népszerűsége vetette fel az ötletet Jules Rimet-ben, a FIFA akkori elnökében, hogy egy négyévenként megrendezésre kerülő tornán hoz-

Brazília kivül csak Kuba és a roppant komoly játékerőt felvonultató Holland-India képviselte, ez a világbajnokság a magyar focitörténet vonatkozásában igen fényes lapokra került: a Sárosi dr-Zsengeller-Titkos (nemes egyszerűséggel "agytrüszit" néven emlegetett) belső hármast felvonultató magyar csapat ugyanis bejutott a döntőbe. Miután az elődöntőben egy ötöst rúgtunk a svédeknek, a szakértők már képesnek látták a magyar csapatot, hogy megállítsa menetelésében a döntő másik résztvevőjét, a címvédő Olaszországot. Sajnos az olasz csapat bebizonyította, hogy mégsem volt véletlen '34-es diadala, mert 3:1-es félidő után 4:2-re diadal-maskodott a magyarok felett, és ezzel másodszor is előhódította a Rimet-kupát.

1942-ben és 1946-ban nem rendeztek futball világbajnokságot, mert a világ a labda bővülése helyett azzal volt elfoglalva, hogy vasdarabokkal hajigálja egymást, majd helyrehozza a ténykedése nyomán keletkező jelentős mennyiségű romokat.

1950-ben ismét a dél-amerikai kontinens (Brazília) adott helyszínt a világ legjobbjai talál-

közés szállítására: a brazilok nem bírták elviselni a magyar válogatott fölénységét, és rugdosódni kezdtek. Mondjuk emberükre találtak, mert a mérkőzést így is 4:2-re megnyertük. Nemkülönböztetve a "harmadik félidőt", azaz az öltözőfolyosón kitért vereséget. Az elődöntő még keményebb diót tartogatott számunkra, mert itt a címvédő Uruguay-jal találkozott a csapatunk. A szakma által az igazi vb-döntőnek kikiáltott összecsapás hatalmas küzdelmet hozott, amelyben a csapatok a rendes játékidőben nem is bírtak egymással: az 1:0-s félidő után 2:2 volt a végeredmény, de a hosszabbításban Kocsis két briliáns megmozdulással befejezte a válogatottat a döntőbe. Ahol az az NSZK várt bennünket, akinek két héttel azelőtt nyolcat rúgtunk. Puskás ugyan felépült a döntőre, de egyébként minden roppant rosszul alakult: a csapat szállodája előtt egész éjszaka fűvősenekarok játszottak, ráadásul a döntő napján zuhogott az eső, ami távolról sem kedvezett a technikás magyaroknak. Ennek ellenére negyedóra elteltével Puskás és Czibor góljaival már 2:0-ra vezettünk. Aztán a sárfürdőben meghozta az eredményt a német rakkolás:

dig megkapná a pesti Nagykörutat...)

1958-ban Svédországban adtak randevút egymásnak a világ legjobb focicsapatai. Sajnos az '56-os októberi sajnálatos események miatt a magyar csapat már nem favoritként indult, hiszen az egykori Aranycsapat három világklasszisa (Puskás, Kocsis és Czibor) elhagyta hazáját – de azért ott voltunk mi is, és a csoportmérkőzéseken helyt is álltunk. Aztán folytatódott a szokásos magyar pechséria: azzal a walesi válogatottal kerültünk szembe, akik sem addig, sem azóta soha nem jutottak túl még a selejtezőkön sem. Az első meccsen 0:0-ra végeztünk ellenük, majd a megismételt meccsen (akkoriban – szerencsére – még nem dönthettek továbbjutásról, vagy pláne világbaj-

# A foci VB-k rövid története

za össze a világ legjobb csapatait. A torna akkor még Rimet-kupa néven szerepelt, és az eredeti kiírás szerint az az ország nyeri el véglegesen, amelynek nemzeti tizenegye háromszor bizonyul a világ legjobbjának. Talán az első helyszín (a dél-amerikai Uruguay) és az időpont (a világgazdasági válság kellős közepén) nem igazán volt szerencsés, ami az érdeklődésben is megnyilvánult: a 13 induló csapat közül mindössze három (Jugoszlávia, Belgium és Románia) képviselte az európai kontinent, az összes többi amerikai csapat volt. A házigazda Uruguay számára tulajdonképpen sétalogopp volt a torna, hiszen mindössze döntőbeli ellenfele, Argentína képviselt hozzá hasonló játékerőt, amelyet 1:2-es félidő után 4:2-re győzött le.

1934-ben már a kontinens, közelebbről Olaszország adott otthont a Rimet-kupa következő álmásának, bár – az 1936-os berlini olimpiai játékokhoz hasonlóan – a helyszín itt sem volt egészen szerencsés: Benito Mussolini ugyanis presztizskérdésnek tekintette az olasz válogatott minél jobb szereplését, amely botrányos mérkőzésekhez vezetett. Először játszott 16 csapat a döntőben, bár a dél-amerikai futballt mindössze az elég gyengén szereplő Argentína képviselte (végül a 9. helyet szerezték meg), a címvédő Uruguay például el sem jött. Szintén először képviseltette magát az afrikai kontinens, Egyiptom személyében. A világbajnokság legnagyobb meglepetését Csehszlovákia szereplése jelentette, akik elsősorban kiváló kapusuk, Planicka teljesítményének köszönhetően bejutottak az olaszok elleni döntőbe. A legnagyobb botrány természetesen itt tört ki. A félidő 0:0 után, a rendes játékidő 1:1-es eredménnyel ért véget, majd következett a hosszabbítás, amelyben az olasz csapat szerzett egy máig is vitatott gólt (mindenesetre a bíró megadta, tehát a gól érvényes volt). A bíráskodás minőségére mondjuk jellemző, hogy a döntőt vezető svéd Eklund a FIFA a későbbiekben örökre eltávolította a meccsek vezetéséről... (A magyar csapat egyébként a 6. helyet szerezte meg a tornán.)

1938-ban Franciaországban került megrendezésre a foci vb. Ugyan az amerikai kontinentst

kozájának, és talán Innen számít igazán világbajnokságnak a Rimet-kupa, hiszen tényleg Európa és Dél-Amerika legjobbjai jöttek össze. Ráadásul ezen a vb-n indult először a futball bazájának, Angliának a csapata is. (Az angol szövetség addig tüntetően távolmaradt a tornákról.) A meglehetősen szokatlan rendszerben lebonyolított negyedöntő után (az ide jutott négy csapat körmérkőzést játszott egymással) Uruguay és Brazília válogatottja vonult ki a világ akkor legnagyobbat stadionjának számító, 120.000 férőhelyes Maracana stadion gyeperé. Ez szintén egy botrányos világbajnoki döntő volt, mindenesetre 0:0-as első félidő után Uruguay 2:1 arányban diadal-maskodott a házigazdák felett. A brazil közönség hozzáállására egyébként jellemző, hogy a mérkőzés vége után két néző levetette magát a Maracana teteféről... (Magyarországon akkoriban épp virágkorát élte a kommunizmus, következésképp csapatunk nem szerepelt a vb-n.)

1954. A svájci vb talán a legfájdalmasabb világbajnokság az összes magyar focirajongó szemében, hiszen a magyar Aranycsapat toronymagas esélyesének számított. Az előző négy évben Puskásék egyfeltelegyszer sem szenvedtek vereséget, és diadalt diadaira halmoztak: imponáló magabiztossággal nyerték meg az '52-es helsinki olimpiát, a római olimpiai stadion megnyitóján 3:0-ra verték a kétszeres világbajnok Olaszországot, és a 6:3-mal először kényszerítették kétváltásra az otthonában 90 éve veretlen angol válogatottat (a pesti 7:1-es visszavágó már csak a hab volt a tortán). A dolgok pedig szépen kezdődtek: a csoportmérkőzések során először 9:0-ra intéztük el Dél-Koreát (egyébként ez majd három évtizedig a legnagyobb különbségű győzelemnek számított a vb-k történetében), rúgtunk egy hatost a törököknek, aztán 8:3-ra csaptuk meg az NSZK-t. Ezen a mérkőzésen egyébként Liebrich lerúgta Puskást, így a világ akkori legjobb játékosának számító magyar csapatkapitány pont a legrosszabb pillanatban esett ki a csatásorból. A középdöntőben ugyanis a nagy-szerű együttest felvonultató, és egyébként titkos favoritnak kikiáltott Brazília várta a magyar csapatot. A már szinte soros botrányt ez a mér-

két bolond potyagóllal az első félidőben kiegyenlítették. Ezután pedig már semmi nem jött össze Hidegkutiéknek: rúgtunk kapufát, Horst Eckel a gólvonalról mentett egy lövést, Toni Turek, a német kapus lábában pedig még akkor is elakadt a labda, amikor teljesen más irányba vetődött, mint ahova a lövés tartott. Ráadásul Helmuth Rahn hat perccel a lefújás előtt magját betalált a gyengébb napot kifogó Grosics hálójába. (Góllövő cipője egyébként a mai napig az Adidas-múzeum legféltettebb ereklyéje.) Puskás ugyan a 87. percben egyenlített, Ling bíró közép-re mutatott – aztán majd egy perc múlva a walesi Griffith partjelzőre hivatkozva les címén érvénytelenítette a szabályos gólt. Magyarország "csak" ezüstérmes lett. Apró öröm az ürmében a szaksajtó egyöntetű hozzáállása ("Az NSZK a világbajnok, de a világ legjobb csapata a magyar!") és a változó NSZK-csapat tagjainak – szintén egyöntetű – nyilatkozatai ("Ha tízszer lejátszanék ezt a meccset, kilencszer a magyarok győztek volna – a berni döntőt nem az NSZK nyerte meg, hanem a magyar csapat veszítette el") A svájci vb-nek köszönhetően egyébként mind a mai napig Magyarország tartja a vb-k történetének legjobb góllátogat, mérkőzésenként 5.5 rúgott góllal. A világbajnokság gólkirálya Kocsis Sándor lett 11 találattal, és őt eddig csak a francia Just Fontaine tudta túlszárnyalni '58-ban elért 13 góljával. (Ha egyébként a brazilok hozzáállását megemlégtettük, érdemes a magyaroknál is megállni egy szóra: a döntő lefújása után Budapesten az akkori kommunista államokban addig elképzelhetetlennek tartott utcai zavargások törtek ki, a csapatot úgy kellett titokban hazalopni, Sebes Gusztáv szövetségi kapitányra és családjára pedig hetekig rendőrök vigyáztak. Ha ma a magyar csapat hasonló eredményt produkálna, valószínűleg a nevére íratnák a Balatont, az edző pe-





nokságról a 11-esek) 1:1-es állásnál Grosics valami furcsa ötlettel vezelve egy walesi csatárhoz gurította a labdát, aki ettől úgy megdöbött, hogy ijedtében berúgta a hálókba, és ezzel szépen ki is estünk. (Az összesítésben

egyébként a 10. helyen végeztünk.) A svédországi vb egyébként egy új korszak kezdetét jelentette a futballtörténelemben: a brazil hegemoniát. A toronymagas esélyesként induló brazil csapat olyan világsztárokat mutatott fel, mint Garrincha, Didi vagy Vava, ráadásul a 20-as mezben már ott vigyorgott a bal-összekötő helyén egy 17 éves leányke: Edson Arantes do Nasci-

mento – azaz Pelé. Ezt a brazil csapatot senki nem állíthatta meg, és tulajdonképpen roppant kényelmesen nyerték meg a világbajnokságot, úgy, hogy a döntőben 5:2-re győzték le a házigazda Svédországot válogatottját.

**1962.** A chilei vb 16-os döntőjébe egy reményteljes magyar csapat utazott ki, hiszen a legjobb formában levő "öregék" (Sándor Csikar vagy Grosics) mellé új csillagok (Tichy, Albert) nőttek fel. A csoportmérkőzéseken simán túljutva azonban a megint kiváló csapattal megjelenő Csehszlovákiával, és a valami pokoli bugyorból előbukkant kapusukkal, Schroiffal kerülünk szembe. Márpedig ezen az 1:0-ra végződött mérkőzésen a végig egykapuzó magyar csatárok egyszerűen képtelenek voltak gólt lőni neki – ha a labda véletlenül túljutott volna rajta, akkor a kaputá mentett. (A végszámolásnál az 5. hely lett a miénk.) A braziliakat most sem lehetett megállítani, különösen, hogy a sérült Pelét kiválóan helyettesítette Amarildo. A végül döntőbe jutott csehszlovákok ugyan megszerezték ellenük a vezetést, de a brazil henger csak bepakolt három gólt a döntőn gyengélkedő Schroiff hálójába, és így újabb négy évre Braziliába került a Rimet-kupa.

**1966-**ban hazaérkezett a futball, hiszen Anglia adott otthont a nyolcadik világbajnokságnak. A magyar csapat hozta a szokásos peches formáját, hiszen egy halálcsoportba került: Bulgária mellett megkaptuk a BEK-győztes Benfica épülő (és egyébként későbbi bronzérmes)

Portugáliát – meg a címvédő brazilokat. A portugálok elleni nyitómeccs is elég rosszul sikerült, mert néhány kulcsembert gyengélkedése miatt Eusebioék 4:1-re elporolták csapatunkat. Baróti szövetségi kapitány viszont néhány tartalékjátékos csatásorba állításával felrázta a válogatottunkat, amelyik szporkázó játékkal 3:1 arányban legyőzte a megsérült Pelét nélkülöző Braziliát. (Az a borzalmas nagy Farkas-kapásgólt, amelynél Szentmihályi kapus kezéből négy labdaérintéssel, 40 másodperc alatt jutott a brazil hálókba a labda,

egyébként hosszú évekig tanították az angol edzőtanfolyamokon.) Az angol sajtó szuperlatívuszokban írt a magyar csapat játékáról, és Albertékát Puskásékkal kezdték összehasonlítani. Bulgária legyőzésével továbbjutottunk a csoportból (Brazília szégyenszemre utolsóként kiesett), viszont következőnek állandó mumusunkat, a Szovjetuniót kaptuk. Balszerencsecsillagunk ezen a mérkőzésen sem hagyott el bennünket (Csicszenko például Szentmihályi keze közül rúgta a második góljukat), és a 2:1-es vereséggel ki is estünk. (Az összesítésben a 6. helyen végeztünk.) A brazilok kiesése után a kiváló csapatot kiállító Angliának már csak Németország jelenthetett komoly ellenfelet, és a két csapat nem mindennapi döntőt vívott egymással. Az 1:1-es félidő után a rendes játékidőben 2:2 volt az eredmény, úgy, hogy a németek a 90. percben egyenlítették. A hosszabbításban viszont a németeknek kellett lenyelniük ugyanazt a békát, mint a magyaroknak '54-ben: gól az, amit a játékvezető megad. Hurst bombája ugyanis a német kapu felső léczéről a gólvonalra pattant, majd onnan kifelé – a bíró viszont megadta, amin a németek a mai napig vitatkoznak – ami már csak azért is elég ér-

telmetlen, mert az utolsó percben Hurst ismét betalált, és 4:2-re módosította az állást.

**1970-**ben Mexikóban került megrendezésre a vb. Mivel a magyar futballi mélyrepülése akkor már javában tartott, mi csak nézőként vehettünk részt rajta. Ezen a tornán tulajdonképpen a papírforma érvényesült: Brazília ismét bejutott a döntőbe, ahol a németek elleni parázs elődöntőt vívó Olaszországgal (csak a hosszabbításban tudtak 4:3-ra győzni) kerültek össze. Az áldomdöntőben két játéktípus csapott össze: a brazilok labdabüvölésre épülő játéka a catenaccióra épülő olasz védekező stílussal (nevezhetjük egyébként antifutballnak is). A tét már csak azért is óriási volt, mert mindkét csapat kétszeres világbajnok volt, tehát aki a döntőben győzelmeskedik, az végleg elhódítja a Rimet-kupát. A brazilok Pelé vezérletével 4:1-re lejáratták a digókat, hazavitték a kupát és Pelé egyébként – mindmáig egyedülálló módon – megnyerte harmadik világbajnoki aranyérmét.

**1974-**ben az NSZK-ban került megrendezésre az új világbajnokság. A magyar válogatott itt sem zavart sok vizet, lévén már a selejtezőkben elhullott. Leszámítva a brazilok bottlását és a lengyelek váratlanul jól szereplését (a kisdöntőben a brazilokat verve bronzérmesek lettek), ezen a vb-n is a papírforma érvényesült: a világ két akkori legjobb klubcsapatára, a Bayern Münchenre és az Ajaxra épített NSZK és Hollandia vívta a döntőt. A mérkőzés már az első félidőben eldőlt, a németek 2:1 arányú győzelmükkel másodszor – és tegyük hozzá: most már megérdemelten – szerezték meg az akkor már Világ Kupa néven szereplő világbajnoki trófeát.

**1978-**ban Argentína adott helyt az új világbajnoki viadalnak, amelyre 12 év után végre kijutott a magyar válogatott is. A csoportok sorsolásán szokásos szerencsénk most is hozta a formáját: a házigazda argentinok mellett megkaptuk Olaszországot és a Platini vezérelte franciákat. Ráadásul mi játszottuk Buenos Airesben a vb nyitómérkőzését Argentína ellen. Ezt már volt szerencsém tv-n követni, bár túl sok örömem nem telt az ügyben. Csapó bombájával ugyan mi szereztük meg a vezetést, de aztán – hála a "Kissé" részrehajlón fűjő bírónak – az argentinok fordítottak, ráadásul az utolsó két percben a sipes ember kiállította két legjobbunkat, Nyilasit és Törőcsikét is. Formalitás gyanánt még az olaszoktól és a franciáktól is lezakóztunk 3:1-re, és már repülhettünk is haza. Meglepetés volt a címvédő NSZK gyenge szereplése (ha jól emlékszem a sógorok búcsúztatták őket), de az első négy hely sorsa igazán nemis küzdelmet hozott. A hollandok egy nem mindennapi csatában a brazilokat búcsúztatták az elődöntőben, a brazilok pedig az olaszok legyőzésével kerültek a döntőbe. Itt szintén hatalmas küzdelem alakult ki: a rendes játékidő végén 1:1-re álltak a csapatok, a hosszabbításban viszont a hollandok összeomlottak, és Argentína 3:1-re győzött.

**1982-**ben Spanyolországban jöttek össze a világ legjobbjai, akik között a magyar csapat is képviseltette magát. Az első csoportmérkőzésünkön Nyilasiek megdöntötték Puskásék gólrövidjét, mert Salvador csapatát 12:1 arányban győztük le (talán csak a kapusunk nem rúgott gólt). Utána tisztes csatában lezakóztunk a címvédő argentinoktól 4:2-re, tehát az utolsó meccsünkön mindenképpen nyernünk kellett Belgium ellen, ők ugyanis leírszaltak az argentinokkal. A pechmarunk most sem hagyott el minket: egy korai gól után majd a teljes meccsen át vezettünk 1:0-ra, míg az utolsó negyedóra elején a belgák úgy egyenlítették, hogy a góllövő majd 60 méteren

keresztül vezette a labdát a kapunkra, és közben hat magyar védő szerelhette volna. Ezen a vb-n láttam életem legjobb meccsét is, az NSZK-Franciaország elődöntőt. (Ez lehet, hogy nemcsak az én véleményem, ugyanis a magyar tv már kétszer megismételte, ami egyébként nem különösebben szokása.) 1:1-es félidő után úgy végeztek 2:2-re a csapatok, hogy a döntőre tartalékolt, és csak az utolsó negyedóra beállói Rummenigge az utolsó percben egyenlített. A hosszabbítás első félidőjében megint Platiniék szereztek előnyt, de a svábok ismét kiegyenlítették, és végül 11-es rúgások után, 8:7-es végeredménnyel ők jutottak a döntőbe. Ott Olaszország várta őket, akik az egész vb-n förtelmes antifutballt mutattak be fávágó hátvédekkel és falábú csatárral. (A csoportjukból úgy jutottak tovább, hogy még gólt nem rúgtak...) Egyetlen meccsükön játszottak jól, de azt a legjobbkor: a döntőben 3:1-re verték az elődöntőtől holtfáradt németeket.

**1986-**ban Mexikóba utazott a Világ Kupa. Meg a magyar válogatott is, amelyről egy kicsit talán túl sokat is várt a közönsége, mert a Mezey-csapat túl magabiztosan jutott tovább a selejtezőcsoportjából, ráadásul a januári fagyban legyőzte 3:0-ra a felkészülési időszak elején járó brazil válogatottat is. Roppant jól kezdődött számunkra minden: a nyitó mérkőzésen a Szovjetunió ellen léptünk pályára, aki nemes egyszerűséggel úgy gázolt le bennünket 6:0-ra, hogy a félpályáról rugdalták a gólokat. Olyan volt, mint egy rossz álom – felejtsük is el. Ezen a vb-n szerepelt egyébként 24 csapat először a döntőben (közülük egy rakás azai és afrikai csapattal), de a legnagyobb szenzációt az NSZK-Argentína áldomdöntő hozta, mert a két csapat olyan összecsapást produkált, amit senki nem felejt el, aki látta. Egy-mástól ragadtak el álmában a vezetést, amely a félidős végén Argentína 3:2-es előnyét, és ezzel második világbajnoki győzelmét hozta.

**1990-**ben ismét Olaszország rendezte a világbajnokságot, ahonnan – talán szerencsére – a magyarok ismét távol maradtak. Ismét a papírforma érvényesült, hiszen az elődöntőbe az elhulló brazilokon kívül a világ akkori négy legjobb csapata – Argentína, Olaszország, NSZK és a meglepően jól szereplő Anglia – került. Olaszország nemzeti gyászba borult, amikor Maradonaék 11-es rúgások után elbúcsúztatták őket – egyébként most is megérdemelték. A döntő az előző vb-döntő visszavágóját hozta, amelyben az egyhuzamban harmadik vb-döntőjüket játszó Matthausék egy 11-es góllal végre megnyerték a kupát. Már rájuk tért.

**1994.** Az utolsó világbajnokságról a házigazda Egyesült Államok igen jól játszó csapatán kívül semmi nem jut eszembe. Pedig az összes meccset végignéztém, párat többször is. A nagy nevek (Romario, Bebeto, Szojcskov és a többiek) néha meg-megvillantak, de összességében igazából elég szürkék voltak. A legemlékezetesebb játékok egy védekező középpályás, a brazil Dunga nyújtotta. Igazi futballt talán csak az afrikai csapatok mutattak be, a régi brazil labdaszongliörök pedig időző stílusukkal – azt is csak akkor, ha az ellenfél engedte, hogy játszanak. A vb cséjére is lehetett volna a 0:0-ra végződött Brazília-Olaszország döntő is, amelyet 11-esekkel 3:2-re (!) végül is Romarioék nyertek meg. Az első focimeccs volt, amin elaludtam; úgy ébresztgettek, hogy jönnek a büntetők – ráadásul egy vb-döntő...

őszintén remélem, hogy a 90-es franciaországi világbajnokság ennél lényegesen jobb futballt hoz. Ha legalább csak annyira jó lesz, mint az EA Sports hivatalos PC-feldolgozása, akkor már nagy baj nem lehet...





Az előző számban már írtam egy előzetest a World Cup 98-ról, és azóta hál'Istennek megjött a végleges verzió. Erre melegebben rá is vetettem magam, szóval éppen itt az ideje, hogy egy teljeskörű értékelés szülessék a játékról.

Egy hónappal ezelőtt azt írtam, szinte biztos vagyok benne, hogy ezé a programé lesz az aranyérem a focik közt – nos, a "szinte" szócskát nyugodtan el lehet felejteni a mondatból. Az EA Sports műhelyéből eddig rossz játék még nem nagyon került ki – és szerintem most a World Cup 98 jelenti a csúcspontot.

A játék alapvetően a FIFA 98 – Road To The World Cup továbbfejlesztett, illetve direkt a világbajnokságra kihegyezett változata. A fejlesztő dicséretére zenghetnek a fanfárok, ugyanis nem csak szimplán kicsere-  
serezték a csapatokat, hanem lényegesen

A spanyol fűk hazájuk himnuszát hallgatják



eseményén. (Azon viszont NAGYON...) Sajnos el kell fogadnunk a tényt, hogy a világszínvonalról még nagyon messze vagyunk – bár nem tudom, hogy akkor például Kína, ami köztudottan nagy labdarúgóhagyományokkal rendelkező ország, miért kapott helyet a még választható csapatok közt. Elég lett volna a sa-

## A GRAFIKA

Csodálatos. Talán így tudnám egy szóban összefoglalni ezt a vizuális katarzist. Az első pixeltől az utolsóig látszik, hogy a grafikusok és a "dízájnerek" is átlagon felüli produkáltak. A játékosok kidolgozása majdnem olyan szintű, mintha egy TV közvetítést néznénk. Természetesen minden a helyén van, aki fehér az itt is az, a néger is feketék, sőt van egy köztes állapot is, bizonyos ázsiai és afrikai csapatoknál – bár szerintem ez

szövegletnél is. Látszik, hogy az alkotók már láttak egy-két meccset.

Ahogy a múltkor leírtam, mind a tíz vb-helyszín teljesen valóságghű ábrázolásával találkozhatunk a játékban. Sok mindent nem tudok hozzáfűzni: a stadionok kidolgozása tökéletes – mintha valóban bent lennénk a lelátón. A nézőközönség kidolgozása is javult, bár az egy kicsit durva, hogy úgy van ábrázolva a két tábor, mintha pontosan fele-fele arányban töltenék meg a stadiont – jó az ötlet, de valóságghűbbnek találtam volna egy színesebb közönséget egy-egy országot jelképező színfolttal. Ez azonban már csak egy kis kukacoskodás, hogy ne mondhattok, hogy mindenre azt írom, hogy tökéle-

# AZ IDEI VILÁGBAJ

# WORLD CUP 98

javítottak a grafikai "motoron", a játékosok intelligenciáján, és még egy rakásnyi egyéb dolgot is.

## A CSAPATOK

Magától értetődik, hogy a vb-n résztvevő csapatok közül választhatunk (ez tekintve, hogy most emelték a létszámot, 32 gárdát jelent), de egyébként még bekerült egy pár olyan is, akiknek nem sikerült a kijutás (pl. Portugália, Oroszország). Némileg szomorúan konstatáltam, hogy a magyar nemzeti tizenegyetegy nincs benne a programban – pedig csupán két mérkőzésen múltott, hogy nem szereplünk a világ legrangosabb labdarúgó-

ját programjukba belenézni az EA Sportsos fiúknak, és betehettek volna egy kétszeres vb-döntős, a vb-k eddigi történetében egy tornán mindmáig legtöbb gólt szerző csapatot (na vajon kiről van szó?). Na, mindegy, elég a füstölégsből.

Mivel a franciaországi vb alkotja a program alapkoncepcióját, éppen ezért klubcsapatokat ne keressen senki – ebből a részből kimaradtak.

98-ban már alapkövetelmény.

A különlegesebb egyéniségek is felismerhetők: például a nemesi csengésű francia Ba (ő ugyebár egy szőke néger) vagy Zamorano indián tincsei is kilógnak a mezőnyből, nem beszélve Mathias Sammer vörös sérójáról. (Bár az igazsághoz hozzátartozik, hogy ő egy súlyos sérülése miatt nem lesz ott a vb-n.) Erről jut eszembe – a nevek frissességét illetően is minden dicséret megilleti a készítőket, annak dacára, hogy sok helyütt csak a selejtezőkben szereplő csapatokat ültették át. Fogadatlán prókátorként a védelmükre kelnék: ugye a játékot még a torna megkezdése előtt ki kellett adni – és sok szövetségi kapitány még mindig nem jelöltte ki, illetve a napokban adja meg a 22-es keretét. Az animációk átlagon felüliek – a FIFA 98-ban sem volt semmi, amit láthattunk – de itt rátettek még egy lapáttal! Ez nemcsak magánál a labdakezelésnél látszik, hanem gólörömnél, bedobásnál,

tes. Nagyon jó poénnak tartom, hogy a lelátókon egyre-másra villognak a fényképezőgépek vakai, ami szintén nagyban megközelíti a valóságot.

Nemcsak a meccsen látszik a grafikusok teljesítménye, hanem a menükön és az EA Sportstól már megszokott videókon is. Nagyon emelik az amúgy is kiváló hangulatot, és kellőképpen rá tudnak hangolni egy-egy mérkőzésre.

## A HANGOK

Különösebb változást nem tapasztaltam az elődhez képest, kivéve talán (de ez egy fontos dolog!), hogy megoldották a riporterek akcióközben maradását – tehát nem a középkezdés után veszik észre, hogy egy gól esett. Itt is a már megszokott két kommentátoros szisztémát részesítik előnyben, akik között olyan nagy nevek is szerepel-





nek, mint Gary Lineker vagy Chris Waddle (egykori angol válogatottak). A szöveg minden igényt kielegit, bár meg kell jegyeznem, hogy az idegeimre megy, hogy az angolok keprelenek egy nem angolszász nevet normálisan kimondani.

A meccsek alatt hallható hangok is átlagban felüliek, a kapufán csattan a labda, egy brutálisabb becsúzás után fújj és fútyul a közönség, lefújásnál óriási hangzavar tör ki – nagyon jó.

A zene a Chumbawamba Thubthumpingjára épül, de hallhatunk egy-két dub, illetve rock számot is. Majd mindenki eldönti maga, hogy ez az eklektikus kutylék tetszik-e neki vagy sem, én annyit tennék hozzá, hogy a technikai megvalósítással nincs gond.

Érdekes, hogy az amateur és az utána következő professional fokozat közt mekkora a különbség! A leggyengébb fokozaton szinte gól sem kapunk, és egy nyolcperces meccsen egy haloványabb csapattal is rugunk minimum hat gólt, míg a következő szinten már szinte csak az állandó egyérintős passzjáték eredményezhet gólt, illetve még az sem, mert a kapusok megtalatosodnak és mindenhova odaérnek. Hmm, ez azért kicsit durva ugrás volt, de legalább van kihívás a programban (egyébként ebből adódóan az elődjénél jóval nehezebbre sikeredett).

(Hopp, egy technikai kommentár: néha nagyon lelassult és szagatóttá vált a játék – ezt egyelőre nem tudom mire vélni, de nem hiszem, hogy programozói baki lenne, erős a gyanúm, hogy a Win95-öm partizánkodik a háta mögött. Minden-



Úgy néz ki most is tökéletesen zár a német védelem

## BUNLÉK

## A KONKLÚZIÓ

A "Régi idők focija" toronymagasan a játék lehangulatossabb része, ha másért nem, hát ezért mindenképpen érdemes legalább egyszer megnyerni a vb-t. A részleteket már leírtam a múltkor, most ezzel nem is szaporítanám a szót. Sajnos nem szerepel az összes döntő összes mérkőzése, de nagyon sok régi kedves ismerős visszaköszönhet a képernyőről. Külön érdemes a két, szívünk-

Oldalak tudnék még írni a játékról, sok minden kimaradt (pl. az irányítás, a taktikák, illetve a menük), de sajnos a CoVboy beszorított két oldalra, szóval a kezelés felfedezésének örömeit mindenki a saját bőrén tapasztalhatja meg. Túl sok gondja talán nem lesz, lévén, hogy a PC-verzió magyarországi disztribútorának jóvoltából a játék magyar nyelvű kézikönyvvel. (A csúcs egyszerűen az lesz, ha a Knézy és a Vitray magyarul is kommentálja...)

Semmi kétség: a World Cup 98 toronymagasan az eddigi legszebb, legjobb és lehangulatossabb focijáték – mindenkinek látnia kell. A megfelelő látványhoz és sebességhez ugyan elengedhetetlen egy gyorsabb Pentium és egy 3D kártya – de ha hozzáférsz ezekhez, és focifanatikus vagy, mindenképpen ajánlom. A játék annyira jó, hogy én a VB meccsei közötti szünetben biztosan evvel fogom eltölteni az unalmas perceimet. Na szvasztok, mindjárt kezd a brazil-skót – megyek is melegíteni...

K.Z.

## A JÁTÉKME-NET

Valljuk meg őszintén, ezen lehetett a legtöbbet finomítani, ugyanis a FIFA 98-ban nem mindig úgy viselkedtek a játékosok, ahogy azt egy normális labdarúgótól elvárta volna az ember. Nos az egyik szemem sir, a másik nevet, mert sok mindenen javítottak, de ugyanakkor akadnak még bugok is.

Mar nem tudjuk kapuskidobásnál megszerezni a labdát (vagy csak nagyon ritkán), azon egyszerű oknál fogva, hogy itt már inkább kirúgják a kapusok. Ezáltal veszített az elelszereségből a játék, mert a valóságban igen sokszor kézzel indítanak a hálóőrök – de legalább nem az ellenfélhez dobják a bogyót. Szerencsére a 16-oson belül már mozognak, egy hosszú indításuk elébe jönnek a labdának, nem pedig két méterre állva töle varják ki azt az öt másodpercet, hogy odaérjen az ellenfél csatára, és gólt rugjon – magyarul együtt elnek a játékkal. Kifejezetten jól is vedenek, különösen nehezebb fokozaton.

A gép célzas is előnyre változott egy tavolabbi lovasnál, már nem szépen ívelik a labdát, hogy meg véletlenül se tudja a kapus elhibázni, hanem meg rugják kegyetlenül. Az viszont nem tetszik, hogy keveset szabálytalankodik a gép. A FIFA 98-ban gyönyörű szabadrugásokot lőttem, és jó pár tizenegyesit rúghattam – itt maximum két szabadot kaptam egy meccsen. Lehet ugyan a bíró szigorúságát állítani, de ez csak abban nyilvánul meg, hogy nem a sárgalapokkal bohóckodik, hanem egyből lezavar a pályáról.

Nagyon kell vigyázni a beadásoknál, mert a fejeles és a becsúszó szerelés irányító gombja ugyanaz: ebből következően ha nem jól időztünk, akkor a tizenhatoson belül felrúgjuk a kapust, és ez persze azonnali kiállítás von maga után.



Csak egyszer kell megnyernünk valamelyik csapattal a vb-t, és már utazhatunk is vissza a múltba



Egy propagandakép még a fejlesztés időszakából (nézőtök csak meg a résztvevőket...)

esetre kapcsoljuk ki indítás előtt a memóriareizidens programokat.)

Nagy ötletnek tartom, hogy a tényleges játékon kívül egy futballtörténeti kislexikon is helyet kapott a játékon belül, sőt, a

meccsek szünetében innen kiollózott kérdésekkel játszogatunk egy tippelődít (a le-

fújás után mondja meg a helyes választ). Érdemes kipróbálni, legalább kicsit fejlesztjük tudásunkat a sporttörténelem ezen szeletéből.



Legszebb öröm a góllöröm

**world cup 98**

Electronic Arts/EA Sports

<http://www.ea.com>

**L Á T V Á N Y O S S Á G**

**J Á T S Z H A T Ó S Á G**

**S Z A V A T O S S Á G**

**Z E N E B O N A**

Minimum: P100, 16MB RAM, 2xCD, Win95, DirectX-kompatibilis hangkártya

Ajánlott: P166MMX, 32MB RAM, 3D-kártya

"We are the champions, my friend..."

**95%**



# NYÁRI FUTBA

## PUMA WORLD FOOTBALL 98/UBISOFT

Az Ubisoft mostanában igen jó játékokkal lepott meg minket és annál is inkább jó hír, hogy a vb apropójából ők is szülnék egy focit. Ebben 358 (!) csapatot irányíthatunk, amelyek közt lesznek európai, dél-amerikai és afrikai csapatok egyaránt – mind nemzeti, mind klubszinten, és ez összesen mintegy 6000 különböző játékost jelent! Ötféle játékmódban mérkőzhetünk: bajnokság, kupa, torna és persze az elmaradhatatlan edzőmeccsek. A készítőket azt állítják, hogy a játék "izometrikus 2D rendereléssel készül" (az mi lehet?), továbbá a "fűt-fát ígérünk" kategóriába még beletartozik egy továbbfejlesztett mesterséges intelligencia (amelyről már csak az a kérdés, milyen szintről fejlesztették tovább), 340 féle animáció és több, mint 100 mozgásfajta. Modern fociknál szinte már magától értetődik a kommentátor is, jelen esetben Martyn Tyler látja el ezt a feladatot. Mit sem ér egy játék, ha nem támogatja a többjátékos módot: egy gépen maximum ketten, de hálózaton akár kétszer ennyien játszhatunk egymás ellen. Internetes site-ja is lesz a programnak, ami a "Movements Of Glory" névre hallgat – nincs róla bővebb infonk, de valószínűleg jól sikerült akcióinkat vihetjük majd ide fel, illetve mások játéktípusát tanulmányozhatjuk a segítségével. Három az ubi igazság: éppen ennyi időjárás körülmény, kameraállítás és nehézségi fokozat keseríti meg (avagy segíti) az életünket. A nagypályás mérkőzések mellett itt teremfociban is kamatoztathatjuk lábunk helyett a kezünk gyorsaságát. Mostanság igencsak meglepő a roppant alacsony gépigény: Pentium 60-ason ugyanis mostanában már nem sok foci élvezhető...

## SUPER MATCH SOCCER/ACCLAIM



A mikor először megláttam ezt a programot, azt hittem, a Cranberry Source (ők az elkövetők) valami shareware-cuccot szeretne rásózni a jó népre. A grafika mai szemmel nézve kissé puritán kivitelezésről árulkodik. Egy egyszerű kis fociprogramról van szó, amit inkább a fiatalabbaknak ajánlanék, mert bár csak a demo verzióhoz volt szerencsém (ami pedig az első lött gól után véget ért), de arra rájöttem, hogy nagy gépigénye nincs (bár használja a 3D-t – más kérdés, hogy minek?) és rendkívül könnyen kezelhető még billentyűzetről is. A játék egyik atyja szerint manapság sok rendkívül látványos fociprogram jelenik meg, de ezek jó része játszhatatlan (szó mi szó, van benne valami). Ha szép focit szeretne látni, leül a TV elé és megnéz egy meccset – ha viszont jót szeretne JÁTSZANI, akkor betölti a Super Match Soccert. Hmm... csak nem a Sensible Soccer babéraitra pályázik itt valaki??? Na erre kíváncsi vagyok! Mindenre fény derül majd a végleges verzió megérkezésekor. A teljes játékban 24 nemzet csapatai közül választhatunk, és akár a PC-nk, akár egy társunk ellen játszhatunk, sőt hálón keresztül egyszerre 20 játékos nyomulhat, akár 60 perces marathoni csatákat vívva egymás ellen. Mire ezt olvassátok, talán már meg is jelent.

## ADIDAS POWER SOCCER '98/PSYGNOSIS

Ha már van Puma-foci, miért ne legyen egy modernbb Adidasos is – gondolhatták a Psynosis programozói a Power Soccer továbbfejlesztésénél (ami igazán a Playstation-tulajdonosoknak volt emlékeztető), amit egészen sajátos propagandafogással hirdetnek: úgy gondolják, hogy programjuk megszerezheti a második helyet a World Cup 98 után... A játék 218 különböző csapatot vonultat fel, és kivitelezésénél a hagyományos (sprite-okon alapuló) programozási technikát kombinálták a motion capture technológiával. Az eredmény az ígéretek szerint egy játéktérmi stílusú, jól játszható fociprogram lesz. Egy játékos mintegy 120 féle mozgásfajtát tud majd bemutatni, ami mondjuk igen érdekesnek tűnik így első hallásra. A szokásos mozdulatok mellett megtaláljuk az ollózást, a jól ismert Kocsis-szaltót, különböző buktatásokat, sprinteket. A játékban öt fajta



kameraállítás fog segíteni minket, valamint egy állítható 2D vagy 3D radar. Mondjuk azt nem értem, hogy a 3D radar minek, mert legjobb tudomásom szerint a labdarúgók még nem tudnak repülni – bár kétségtelen, hogy ezáltal igencsak megváltozna a játék képe... (fejelni legalábbis könnyebb lenne). Angol, francia, német, spanyol és olasz bajnokságokból irányíthatunk csapatokat a nemzeti válogatottak mellett. A játékmenetet illetően annyi infot sikerült szerezni, hogy többek közt a bíró szigorúsága is állítható lesz. A kiadó ígérete szerint megjelenése július 8-ra datálódik.





# FUTBALLDÖMPING

## VIVA FOOTBALL /VIRGIN

## SENSIBLE SOCCER 2000/GT INTERACTIVE

## KICK OFF 98 /UBISOFT

Egy újabb naggyágyú, a Virgin is beszáll a bajnokságba. "A foci a világ legkedveltebb sportja, és a Viva Football lehet a világ legkedveltebb fociprogramja!" – Imígyen szóla most nem Zarathustra, hanem a producer, és a programnak meg is van az esélye, hogy megszorítsa a World Cup 98-at. Az 1958-as évtől kezdődően a mai napig bezárólag irányíthatunk legendás gárdákat, hatalmas neveket. A focitörténelem megváltoztatása a kezünkben van, sőt, akár olyan extremitásokat is előidézhetünk, mint egy mai és egy 20 évvel ezelőtti csapat párharca. A közismert motion capture eljárással készül a program, ehhez a világhírű (azt hiszem, az angol negyedik osztályban szereplő) Barnet játékosait kérték fel – de megvan a magyarázat is, hogy miért őket: nem az a lényeg, hogy kiről mintázzuk a mozgást, hanem az, hogy HOGYAN! Na, ez érdekes – meglátjuk, mi sül ki belőle. A program legnagyobb erénye kétségtelenül hatalmas adatbázisa lesz: 1033 csapat, ennek megfelelően 2066 féle mez, 16224 játékos, mintegy 259584 különböző tulajdonsággal, a világ 300 különböző stadionjában. Imponáló és hatalmas számok – én személy szerint nagyon csípek az ilyesmit – hogy ez a gyakorlatban mit is jelent, azt még pontosan nem tudjuk megmondani, de valószínűleg egy nagyon élvezetes dolog kerekedik ki belőle. A játék készítői szerint legnagyobb vonzereje a régi csapatok irányítási lehetősége, "csak hunyjuk le a szemünket, és képzeljük el, amint a mi csapatunk sikert-sikerre halmoz..." Elképzeltém, de most már szeretném kipróbálni is...



Meg kell jegyezmem már itt az elején, hogy nem tudok elfogultság nélkül, objektíven írni a Sensiről, mert az Amigás (és később a PC-s, a 96/97-es verzió) sok óra (hét, hónap) önfeléd szórakozást biztosított nekem (és havonta egy új joystick beszerzésének szükségességét...). Az idők és a VB szavára hallgatva a Sensible Software kiadja az új, a modern igényekhez és lehetőségekhez igazított verziót. A maga idejében sem túl felfrangozott grafikával rendelkező játék elsősorban kiváló játszhatóságával, hatalmas adatbázisával nyerte meg a játékosok millióit. A program szerzői szerint nagyszerűsége az egyszerűségében rejlik: "Sok olyan ember van, aki nem szeret megtanulni a bonyolult speciális manővereket, és nem szeret végigolvasni egy többszáz oldalas kézikönyvet. Nekik készült a játékunk." A nagy kérdés szerintem az lesz a sikerrel kapcsolatban, hogy a manapság hiper-szuper grafikával megjelenő, álom-szép játékok után milyen lesz a játékosok általi fogadtatása egy nem kimondottan csiszolt, de talán sokkal nagyobb játékélményt nyújtó programnak. Természetesen összes benyomásunkról értesítünk titeket – mihamarabb sikerül vegre a kezünkbe kaparintani egyet.

A Kick Off sorozat még Amigán kezdte meg pályafutását, és ott igen szép sikereket ért el. A Win95 alatt futó játék Agépigénye egy P133-as, 16 mega rammal, ami átlagosnak mondható, 3D kártya nem szükségeltetik. 120 csapat áll a rendelkezésünkre körülbelül 3000 játékoskal, és itt még ráadásul 30 bíró közül is választhatunk, természetesen mindegyikük különböző tulajdonságokkal rendelkezik. Játshatunk barátságos és vére menő összecsapásokat egyaránt, amiben



kupák, bajnokságok és a vb is benne foglaltatik. A felállások és taktikai variációk száma 100 fölött van, ami azért a legényecskéket is kielégítheti. Minden játékos 500 poligonból épül fel – ebből már igazán szép dolgokat ki lehet hozni. Többek közt azt is, hogy az ubisoftos fiúk szerint a játékosok szeme színe is látható lesz – ez jól hangzik, csak semmi értelme. (Bár ami azt illeti egy bandza csatárt rögtön kirúgnák a csapatból, ő ugyanis biztosan nem találta el a kaput...) A küzdelem renderelt stadionokban zajlik, itt is a már "továbbfejlesztett" mesterséges intelligencia ellen, de tegyük hozzá, itt van viszonyítási alap, a régebbi Kick Off-ok személyében. A játékosok itt is rendelkeznek az unalomig ismert speciális mozdulatokkal, mint például a becsúszó szerelés, sarkalás stb. A program legnagyobb változását a grafikában hozta: a régi két-dimenziós megjelenítés helyett immáron teljes 3D-ben látjuk az eseményeket.









# Magic VI

## KI KI AZ RPG-K?

pasztrál an-  
suhancok" cate-  
góriába sorolhatók  
ez max máisan meg  
s látszik képességeiken  
Természetesen a ka-  
rakteralkotás illetve  
fejlesztés itt is a sze-  
regjátékok iratlan szá-  
bálya szerint történik: először k-  
kel választunk az elfő kasztjál,  
majd megadunk az induló tulajdon-  
ságait és képzettségét. Ma-  
gasabb szintre lépéshez a ka-  
raktert győztesével jut  
halunk, ilyenkor a kasztjól hűg-  
gden nő az életerőnk és varázserőnk  
valamint fejleszthetjük már meglévő képzettségeinket  
is. Számomra az volt a legmeglepőbb, hogy hőseinket  
nem rajzolt figurák hanem különféle gyanusabbnál gya-  
núsabb színészek személyesítik meg. Na, ettől a mago-  
dástól kezdve borsózt a hátam de néhány nap játék  
után csak hozzá szoktam a dologhoz. Mi több, játék közben  
ezek az arcok a helyzettől függő arcokat is vágnak, például  
okéért az árulat halála alatt álló illetve erőlködő  
grimaszok áttátn egész jó mulattat!

Első pillantásra úgy tűnhet, hogy a kasz-  
tokból kissé szegényes a választék.  
Összesen hat különböző hivatás  
akad: harcos, lovag, pap,  
druida, íjász és varázsló.  
Azonban ezeken a kasztok-  
kon belül még három to-  
vábbi kör is létezik, a játék  
kezdetén a legalkalmasabb  
"alosztályból" indulunk. Példá-  
n okéért a kezdetektől lo-

vagként induló karakter egy szent küldetés teljesítése után  
kereszteslovagvá válik, majd további próbák után hőssé vál-  
hat. Tán mondanom se kell, hogy egy kereszteslovag jóval  
több életerőt és varázserőt kap szintlépéskor, mint egy mezei  
ovag. Egy-egy magasabb körbe lépés már magában is em-  
bert próbáló feladat, tehát mind a négy hősünk "felfejleszté-  
se" már így magában nyolc igen kemény küldetést jelent. Azt  
hiszem ebből már sejthető is, hogy a Mandate of Heaven  
nem egy egydől utasos játék.

Ami hőseink induló tulajdonságait illeti, ezekhez nem szük-  
séges különösebb kommentár. Bizonyára mindenki kitalálta,  
hogy melyik kaszthoz melyik tulajdonságoktól érdemes tel-  
ningolni: a kezdetben rendelkezésünkre álló bónuszpontok-  
ból Egyébent a jobb gombbal bárki lekérhet az adott kaszt-  
ról (valamint tulajdonságáról, képzettségéről és varázslatáról) egy  
rövid tájékoztatót, ami alaposan megkönnyíti majd dolgunk-  
at. Az egyes tulajdonságokat kalandozásunk során is tudjuk  
majd tuningolni mindenféle mágikus lötytyök segítségével.  
Az eddigi leírta azt sugallhatják, hogy a Mandate of Heaven  
rendszerében nem sok újdonságra és eredeti ötletre lelhet-  
ünk. Valójában a képzettségek rendszere az, amivel a játék  
írói igazán nagyot alkottak (legalább is ami az alapszabályo-  
kat illeti). A legtöbb eddig megjelent szerepjátékban az egyes  
figurák ismeretei és képzettségei nem zavartak túl sok vizet.

Hiába no, a jó öreg AD&D-s bevezetőket nehe-  
zen vetkőztet le az ember. Ebben a programban

viszont (jóformán MINDEN) ezekről  
függ, harcosunk még egy ne-  
héztérrel sem vehet fel, ha  
nincs meg hozzá a meg-  
felelő jártassága. S még  
ha fel is vette azt a nyá-  
valyás páncélt – hogy az  
mennyt is véd, az rész-  
ben a "Plate" képzettség  
szintjétől függ. Szintlépé-  
sekkor is ezeken a jártas-

ságokon keresztül növel-  
hetjük karakterünk harci  
erejét, s az egyes varáz-  
slatok hatása is ezekről  
függ. Például a villám-  
csapás nevezetű varázslat  
sebzése annyszor 1-8  
életerőpont, amennyi a  
levegő varázslatokban va-  
ló jártasságunk. Ez eddig  
szép és jó – ám a dolog  
nem ilyen egyszerű. Min-  
den képzettségnek három  
fokozata van az alapfok,  
a középfok és végezetül  
a mesterfok. Következ-

egy újabb példa: karakterünk a csapdák eltávolításában nyol-  
cadik szinten áll, s a gép e szint alapján sorolja ki, hogy si-  
keres volt-e az adott művelet. Amennyiben középfokon ál-  
lunk e képességben, a jelenlegi szintünk kétszeresét(?) alap-  
ján számol a program, míg mesterfoknál háromszoros a szorító.  
A közép és mesterfok pontos hatása persze minden  
képzettség és varázslat esetében változó – kombinációs le-  
hetőségekben tehát nincs hiány. Ezek után sokakban felme-  
rülhet a kérdés, vajon hogy is lehet egy jártasságban maga-  
sabb lokra jutni? Természetesen meg kell keresni a megfe-  
lő mestert, aki egy komo-  
lyabb összeg fejében kiküldi  
hősünket. Ezek a mesterek  
azonban galád módon hajla-  
mosak a lehető legeludgolt-  
abb helyeken elrejtőzni a vi-  
lág elől, s mindennek tetejé-  
be még feltételekhez is kötik  
az oktatást. A középfok eléré-  
séhez még elég csak negye-  
dik szinten ismerni az adott  
képzettséget, ám a mesterfok  
elnyerése már macerásabb  
feladat lesz. A testépítés  
(egyedlen fordítás, elismerem  
de hát a Body Buildingnek  
tényleg ez a magyar megfele-  
ltje) mesterfokához például  
hetedik szinten kell ismer-  
nünk a jártasságot, s leg-  
alább 30-as Endurance, azaz  
kifarás kell. Ez természetesen  
jó sok pénz.

### ENROTHI VIG NAP- JAINK

A legtöbb eddig megjelent  
szerepjátékban meglehetősen  
egyszerű volt a világ felépíté-  
se: voltak városok, ahol hő-  
seink felkészültek a kalandok-  
ra (illetve kipihenték azokat),  
voltak kifosztásra váró labi-  
rintusok felkoncolásra váró

szörnyekkel megtöltve. Pont a labirintusokat és városok-  
kat a vadon költötte össze, ahol túl sok dolog nem törté-  
nt. Néha ugyan rámszótt a csapatra néhány kőbor-  
ló szörny, ám ezen kívül nem sok érdekesség várt az  
emberfiára. A Mandate of Heaven alkotói viszont  
eltökélték, hogy egy összefüggő, egységes, folya-  
matosan változó – egyszóval élő és reális világot  
próbálnak létrehozni. Ettől kezdve a kasztokban szép  
ígéretet persze nem egy eddig megjelent játék  
előztesében olvashattunk már, ám sanyarú tá-  
pasztalatom szerint ezeket azért nem volt taná-  
csos túl komolyan venni. Nem állítom azt sem  
hogy a Might and Magic VI 100%-ban eleget  
tenne ezen követelményeknek. Mondjuk úgy  
90%-ban. Namármint a félreértések elkerülése  
végett ezt dicsőretek számtalan. IGEN nagy dicső-  
retek. A játék alapvetően egy, teljesen 3D-s né-  
zetet használ, legyen szó városról, vadonról avagy  
labirintusról. Az idő múlása, a napszakok váltako-  
zása valamint a különféle élőlények viselkedése is  
egységes.

A 3D-s engine-re visszatérve, itt azért senki ne  
gondoljon homi! Quake2-szintű csodagrafiákra.  
Ami azt illeti, a program még csak a különféle 3D-

s kártyákat sem támogatja, az ellentétek pedig közönséges  
sprite-ok. A polygonokból felépített táj helyenként buza igen  
szögletes, s közelről nézve némelyik textúra sem az igazi. S  
az egészen az a legfurcsább, hogy mindezek ellenére né-  
hány percnyi játék után valóságai beleszerettem a program-  
ba. Először is a tájnak, a már említett hányosságok ellenére  
is megvan a maga hangulata. Reggelente ködben úszkál,  
az Ironfist kastély faláról szemügyre vehetjük az alatt nyüzsgő  
falu parányi lakóit, s a megfelelő varázslat birtokában akár  
számra is kaphatunk. Na, ez utóbbi közlekedési forma egész  
egyszerűen leírhatatlan – ilyen érzésben legutóbbára a Magic  
Carpet nyúlótékekre volt részem. Aztán megemlíthetném azt  
is, hogy a bebarangolható terep valami elképesztően hatalmas.  
Egyhét, meglehetősen intenzív játék után is Enroth  
földjének csak egy részét sikerült bejárnom. Holott igen sok-  
féle megfordultam. És sok mindent elmondhatok ezekről a  
hosszú gyalogutakról csak azt nem, hogy eseménytelenek  
lettek volna. Egy szép napon például elhatároztam, hogy a  
meglátogatam a New Sorpighalt északra fekvő, látszólag la-  
katlan kis szigetet. A vízen járás nevezetű varázslat után átré-  
zek erre a vulkanikus kis képződményre: néhány házka, egy  
(nem is annyira) elhagyott régi templom, minden békés. Már  
épp fordulnék is vissza, mikor egy hatalmas rablóbanda szá-  
ka a nyakamba, akik mindvégig lesben álltak. Hmmm, az  
így nagyon nem lesz jó, inkább visszalátogatok a királyi pa-  
lotba, lássuk mi újság a nemeseknél. Hát nem sok: az ifjú



trónörökös épp unatkozik, így megkéri szerény személyün-  
ket, szórakoztassuk egy kicsit. Ki is szűkít öklömbe a hátsó  
kapun s beáll a csapatunkba. Yikes, van egy királyfiunk! No-  
szá járjunk egyet. Az első pihenőre aztán jó a rossz hír  
megszokott a kis elkényeztetett mocsok. Nem baj, majd csak  
lesz vele valami. Egy hónap múltán visszazánk a palotába,  
ám itt vészhelyzet van: valami galád banda elrabolta az ifjú  
herceget, s senkit nem engednek be, míg tart a nyomozás.  
Anyátok, nekem sürgősen beszélnem kell a régenssel! Sebaj,  
biztos a cirkszba ment öklömbe, ám nem messze a váró-  
szekelt a legutóbb. A cirkszról rút meglepetés fogad: a fiúk  
meghatározhatatlan időre odedbálltak, s most épp egy na-  
gyobb kamnitőlörzs verit itt tábor. Egy gyors menekülés  
után megpróbálok kifuggatni a környező falvak lakosságát,  
hogy hol a bústa van a cirksz. Sajna senki nem áll szóba  
hőseimmel, mivel csúnya dolgokat pletykálnak a népek (le-  
het, hogy nem kellett volna egy bohó pillanatomban minden  
szembefővőt meglenyegetnem?). Na akkor jó gyerek leszek,  
megyek adakozni a templomba, ezáltal már szóba állnak ve-  
lem a népek, s megtudom, hogy a cirksz decemberben tér  
vissza. Tök jó, most épp február van. Később kiderül, hogy a  
cirksz egész évben Enrothot járja, most épp egy fél konti-  
nenssel (s vagy félucat rablóbandával) odedb halnak. S  
ez még csak egy rövidke mellékzárda a cselekményekről! Re-





"Görény a helyzet, lehet hogy ez már a vég?"



mé em e hosszúra sikeredett példabeszéd után már mindenki ráértett a játék nem mindennapi hangulatára – a lineáris "menj oda, öld meg, vedd el a hozd vissza" típusú kalandokat nyugodtan el lehet felejtani. Ami magát a játékmenetet és hangulatot illeti, a Mandate of Heaven fényévekkel ver minden eddigi megjelenített hasonló kategóriájú programot. Ezt a témát nem s ragozom tovább, aki nem hiszi, járjon utána

## A BENSZÜLÖTTEK

Idézem erre néhány szót Enroth lakóiról vs ejtenem, akik nagyjából három klónból állnak. Az első a falusi kőszőlő népes családja. Őket különféle témákról taggathatjuk ha nem hajlandók kommunálni fényeket, illetve kérlehetük őket. Néha hajlandók nősenk mevé szegődn segíthetnek. Ilyenkor a képernyő jobb oldalán láthatjuk arcukukat. Egyszerre egyetlen két segítőnk lehet, ők nem vesznek részt a csatákban, viszont elszedik a megszerzett kincsek egy részét. Pozitív jellemvonásuk viszont, hogy a lehető legkülönfélébb módokon segíthetnek csapatunkat. Például egy-egy várost felfogadva a naponkénti alkalommal felgyógyítja a csapatot, míg a kovács a sérült vérték kuka apálásában jeleskedik. De van itt mindenféle és fajta népség, a bárdtól kezdve a vadászól át egészen a tanítóig. A második nagyobb csoport a házban élő ügyintéző és népes családja, ide tartoznak többek között a különféle botlások, céhek valamint a néhány bekezdéssel előbb már emlegetett mesterek. A céhekben tanulhatunk meg új képzetse-



Éz a pentagramma előtt áll-dogáló csont: nagyon nem tetszik nekem (a repkedő arc-támadókról nem is szólv)...

rossz volt. Egyébként ezeket a labirintusokat csakis és kizárólag a "zsírpados" módszerrel vizsgálhatjuk meg, azaz a keményebb család után keresünk egy nyugodt helyet s álljunk meg szunyálni egyet. Pihenni csak a labirintusok bizonyos, teljesen megismert helyein lehet – amit a program rendkívül logikusan kezel. Sőt, néha kosza szörnyek is rajtaütnek a bekészen bóbiskoló csapatunkra, s ilyenkor hosszú köröket át egy-két emberrel kell tartatnunk az ellent, míg a többiek az előkészülettel vannak elfoglalva.

Jegyzetelné már csak azért sem árt, mivel a városokat állandó hajó- illetve postakocsiutak kötik össze. Ezek használatával, jóval gyorsabban, veszélytelenebben és persze drágábbá válik a közlekedés. A gond mindössze az, hogy postakocsi illetve hajó csak a hét bizonyos napján indul az egyes falvakból. Mi több, egyazon áramvonalokról más és más helyekre is indulnak járatok – minden azon múlik, hogy mikor és hol próbálkozunk. Az egyes régiók között természetesen gyalog is mozoghatunk, bár ilyenkor az "áttepes" jópar napba (s ezzel arányos kaja-menyiségbe) kerül. Az út közben nyakunkba szakadó szörnyhordákat már meg sem említem, az efféle kellemetlen események az eddigi összeállítás után gondolom már senkit sem lepnek meg.

## 5 AMI EGY JÁTÉKBÓL SEM MARADHAT KI: A HARC

Ami magát a harc kezelését illeti, ezt igazán nem bonyolították túl a játék alkotói (ami úgy általánosságban is igaz a Mandate of Heaven irányítására). Összesen három a felvett akció akad, melyeket kombinálunk keletkező támadás fegyverrel, magánhasználati valamint a menekülés.

A "támadás fegyverrel" gondolom meg ehetséges egyértelműen rábökünk egy közelben álló ellenfélre, s épp aktuális hősnünk (akir lehet keret jelölő) a kezében tartott szer-zemmel megdorgálja. Egyébként az, hogy épp ki az aktuális figura nemcsak harc közben számít. Példának okáért egy csapatokkal bőségesen felszerelt ládat né nagyon próbáljuk a kard és egyéb hegyes szerszámok forgatásán kívül semmihez nem érő harcossal felleszteni – a program kevésbé tolerálja az efféle ügyetlenségeket. Külön érdekessége a játéknak, hogy nem kell a távolsági illetve közeli harc fegyverek állandó átlapolásával műatni az időt. Egyszerre lehet hősnünk hátán egy íj s kezében egy közelharc fegyver, a gép a kiszemelt célpont távolságától függően dönti el, hogy bármelyiket is használja. A nyílvegyekkel amúgy sem kell bíbelődnünk, így a távol-ból közelgő ellent alaposan megpuhíthatjuk néhány jól irányított nyílzáppal. Mindezen okok miatt abszolút nem árt minden karakterünknek elsajátítani az íjászat teljes tudományát.

A mágiarendszer már egy csúppel bonyolultabb jószág, közel száz, összesen 11 különböző szférába sorolt varázslatig tanulhatunk meg. Az egyes szférákat mint külön-külön kell fejlesztenünk, míg magukat a varázslatokat az igen borsos összegeket érő varázskönyvekből tanulhatjuk el. (Csak az arányok kedvéért, egy igazán erős könyvért akár 10 000 aranyat is elkérnek a hienalelkű boltosok.) Némelyik szféra kaszthoz kötött, míg a fény illetve sötétség varázslatokhoz tartozó képzettséget csakis kalandunk során sajátíthatjuk el egy megfelelően nagyhatalmú varázsló – efféle nemes tudományoknak az induló karakterek még csak a közelébe sem szagolnak. Egyébként akad még jó néhány, ehhez hasonló "rejtett" képesség, melyeket csak egy bizonyos kaszt igen tapasztalt tagja sajátíthat el. Tán mondanom se kell, hogy ezen különleges jártasságok elsajátítása már magában is felér egy komolyabb kalanddal.

Ami a menekülés nem túl balor, ám annál praktikusabb lehetőségét illeti, ezt senki ne becslje le. Először is a klasszikus, "egy szuszra végignyomom a dungeont" módszer a Mandate of Heavenben nem igazán működik. Mondhatni egyáltalán nem. Vannak olyan szörnyekkel telepakolt termékek, melyeket csak harmadik-negyedik nekifutásra sikerült meg szétlőnöm devians lakóitól. A sérült



Lépní vagy nem lépni – egy zsák-mányra éhes kalandorcsapat számára ez nem kérdés

szörnyek ugyan felgyógyulnak az idő múlásával, ám a holtak igen szimpatikus módon nem támadnak fel, így a siker kulcsát a hosszabb pihenésekre meglátjuk. "gerilla-harmodor" jelenti. Ez ugyan kevésbé heroikus, ám annál logikusabb megoldás. Ja, még nem szóltam arról az apróságról, hogy az Enter lenyomásával átválthatunk egy körökre osztott harc rendszerre, ami lényegesen praktikusabb a real-time kuzdelmeknél. Először is az ellenfelek nem mászkálnak össze vissza a képernyőn, valamint egy kevés időnk s marad holmi tudatos stratégia kiagyalására. Mozogni viszont nem tudunk, így a különféle elszakadási hadműveletek e itt sajna vissza kell válnunk a szokásos való-idős üzemmódba.

A harc fejezetnél tartozik még az az apróság is, hogy karaktereink igen magas (ez szó szerint értendő) kapcsolatainak hála nem igazán szoktak meghalni, egy elbukott csata után Kharon enroth-beli megfellelő egysezerűen kivágja őket a túlvilágról, s pénz nélkül, féltalan New Sorpgal e őt ternek magukhoz. Tárgyaik, képességeik viszont megmaradnak, így aztán nem kell a Load Game nevezetű nagyhatalmú varázslathoz folyamodnunk. Nem egy technokrata-beál ítöltságot ismerősöm idegeit ez a megoldás kissé megviselte – de hát ezért fantasy a fantasy nemde?

## VÉGSŐ

Anogy így elnezem a monitoromról, rám mosolygó doctaj, a siker sikertől úgy másfélszer annyit irkálom a játékról, mint amennyit szándékoztam. Nem baj, a Might and Magic legutolsó epizódja ennyit min múm megeredem, mivel jelen pillanatban kétségkívül ez a legjobb PC-s szerepjáték. S ezzel a summás megállapítással minden a témához érő ismerősöm is egyetért. Ezek után alig hiszem, hogy más kritikai észrevétel hozzá kéne ícnöm a programhoz. A végső végszavaként csak annyit jegyznék meg, hogy a 3D0 már határozottan célozgat egy, az Interneten keresztül játszható online Might and Magic-verzióra is. Ha ez a program egyszer megjelenik aligha nem méltó vetélytársa és Jódja lehet a Diablonak. Tán még a Diablo2-nek is, ugyanis szerelek előre inni a medve bőrére.

T J

**New World Computing/3DO**  
http://www.3do.com

**LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA**

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, Win95,  
DirectX-kompatibilis hangkártya  
Ajánlott: P133, 32MB RAM

**95%**



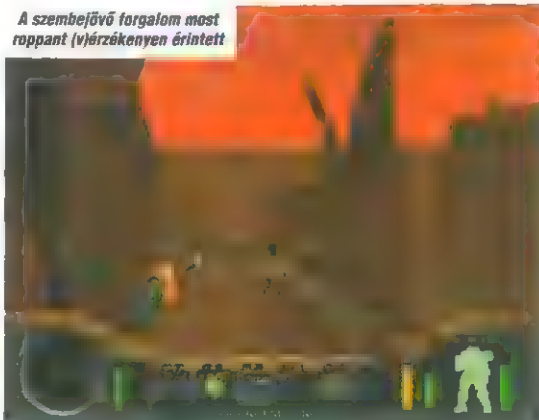




Az ízeltlábúakat valahogy senki sem kedveli, különösképp, ha azok akkorák, mint egy bivaly, és hódító szándékkal egy idegen bolygóról érkeznek. Erről győződhetünk meg ugyebár legutóbb a mozikban a Starship Troopersben, és ugyanezt tapasztalhatjuk most az Outwars című játékban is. Az alap-helyzet hasonlósága szinte kísérteties, pedig közvetlen kapcsolat nincs a két dolog között, hiszen a film "megjátékosításának" a jogát nem a MicroSoft, hanem a Microprose kapta meg.

A történet tehát a következő: a jövőben járunk, amikor is az emberiség már más naprendszerekben is megvetette a lábát. A világegyetem azonban úgy tűnik ennek ellenére sem elég nagy – legalábbis ahhoz nem eléggé, hogy két intelligens faj békességben megférjen egymás mellett. Egy olyan katonát irányíthatunk, aki megjárta az utóbbi idők legnagyobb poklát, az úgynevezett Mikhal's worldi mészárlást. Ez volt az első összecsapás az idegekkel, és a bolygón működő obszervatórium őreit teljesen érte a támadás. Minthogy em-

A szembejövő forgalom most roppant (vérfékezten érintett)

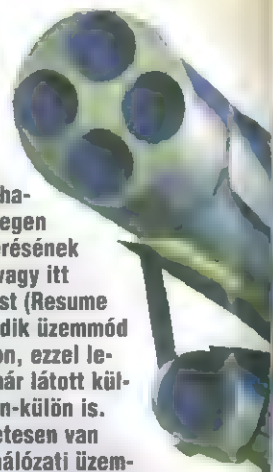


gyem, ugyanis az Outwars egy szinte hibátlan kommandós játék. (És ezalatt nem csak a kódolás minőségét értem.) Hatalmas nyílt területeket járhatunk be, akár az MDK-ban, a 3D-s mozgások pedig megdöbbentően életszerűek, amiket a változa-

lóban a saját bőrünket vinnénk a vásárra. Nincs felesleges hősködés, nincsenek irreális feladatok – ha valaki mégis Rambot játszik, hamar elvérzik. Természetesen a fegyverekhez való lőszer is limitált, ráadásul a jetpackkel csak rövid ideig le-

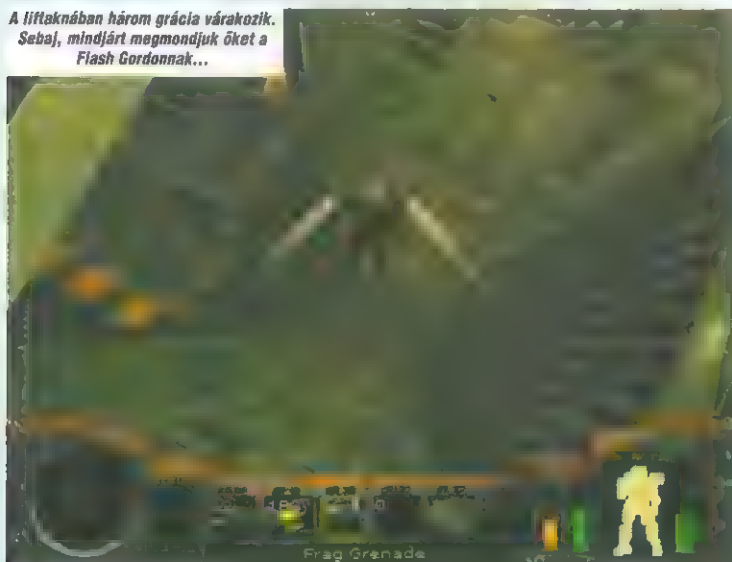
közül választhatunk. A hadjárat (Solo Campaign) jelenti a "komoly" játékot, tehát ezzel foghatunk neki az idegen hadak visszaverésének (New Game), avagy itt tölthetünk állást (Resume Game). A második üzemmód a Single Mission, ezzel lejátszhatjuk a már látott küldetéseket külön-külön is. Végül természetesen van több játékos, hálózati üzemmód is (Group...), ám az igazat megvallva szerintem az Outwars azon ritka játékok egyike, melyek inkább csak egy játékos módban élvezetesek.

A küldetésekről először mindig szöveges tájékoztatót kapunk, majd jön



# CSILLAGKÖZI INVÁZIÓ OUTWARS

A liftaknában három grácia várakozik. Sebal, mindjárt megmondjuk őket a Flash Gordonnak...



berünk a csekély számú túlélők közé tartozik, s tapasztalt katonának számít, ezért őt is kiválasztották az új jetpackes elit alakulatba, a Dreadnautok közé. A Dreadnaut-katonák roppant fontos szerepet töltenek be a kibontakozó háborúba: ha be kell szívárogni az ellenség vonalai mögé, csakis ők jöhetnek számításba. A jetpack meghajtású öltözék egyben egy igen masszív páncélzat is, nem beszélve a rájuk szerelhető extrém fegyverekről – szóval egy ilyen harcos majdnem olyan, mint egy repülő tank.

Noha hön szeretett Bill Gates-ünk cége előtt nem sűrűn szoktam megemlíteni a kalapom, most mégis minden okom megvan rá, hogy megte-

tos küldetésekkal egyetemben leginkább a Tomb Raiderhez hasonlíthatnánk. Bár az ilyen játékoktól azt szoktuk meg, hogy csak barlangokban, folyosókon zajlik az akció, itt most többnyire a szabad ég alatt ténykedhetünk. A gyakorló pályákon például zöldellő szigeteken találjuk magunkat, majd egy keskeny patak mentén gyalogolhatunk. Sőt, le is merülhetünk a víz alá, majd leúszhatunk egy szép kis vízesésen. Vagy említhetném a szoba méretű teherliftet, esetleg a szétlőhető épületeket és fákat is, mint a látványosság többi részét. Legfeljebb azt hozhatjuk fel negatívként, hogy bármilyen fegyvert használunk, a bogarak mindig ugyanúgy robbannak szét.

het haladni, vagy a magasba menekülni, mert utána várni kell, amíg feltöltődik. Az ellenség pedig nem tréfál: vagy fedezékét kell keresnünk, vagy elkerülnünk az idegeneket, s csakis akkor érdemes harcba bonyolódni, ha feltétlenül muszáj.

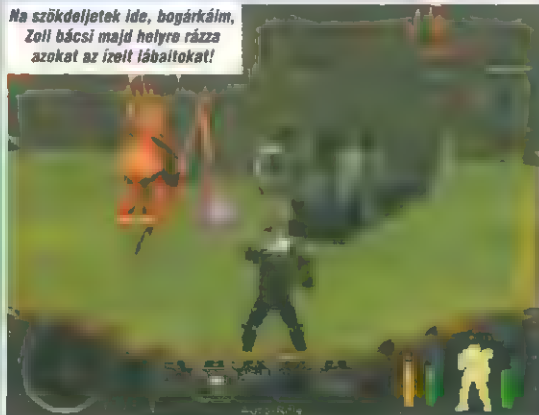
a fegyver (weapons) és a páncélzat választása (armor). Azt is meghatározhatjuk, hogy ki legyen a bajtársunk (team), mert hát kérem az is van. Segítségképpen mindenkiről, illetve mindenről a Librarynél olvashatunk néhány infót. A megfelelő eszközök és a kollégák egyébként

## A JÁTÉK

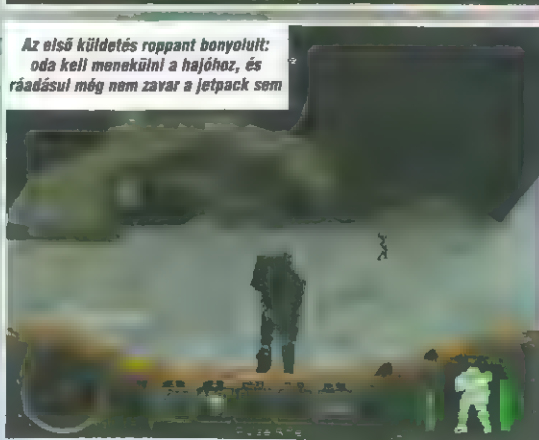
Hogy mennyire "kalandos", és fordultatos a cselekmény, azt rögtön az elején megtapasztalhatjuk. Az ötödik küldetés még gyakorlásnak indul, ám hirtelen a kék égen idegen hajók tűnnek fel, és máris átcsap minden élesbe. Rádióon kapjuk meg az értesítést, hogy a hajók idegen hordákat hoztak, tehát innen már csak egy dologra kell koncentrálnunk: odaérni a leszállóhelyre, ahova a mentő hajót értünk küldik.

A főmenüben három játékmód

Na szökdeljetez ide, bogárkálom, Zoli bácsi majd helyre rázza azokat az ízelt lábaitokat!



Az első küldetés roppant bonyolult: oda kell menekülni a hajóhoz, és ráadásul még nem zavar a jetpack sem





automatikusan kijelölődnek a küldetéshez igazodóan, tehát ha ez így megfelel nekünk, akár rögtön nyomhatjuk az indítást, azaz a Launch ikont.

támadnak, amíg ki nem tapasztaljuk az irányítást. Az Outwars nem egy Quake-klón – szóval itt nincs semmiféle automata célzás, nem beszélve arról, hogy amikor a levegőben vagyunk, a létező összes irányba figyelnünk kell. A pontos célzás a harmadik személy perspektívája miatt eleinte nehezen fog menni, ám emberünk mozgása annyira pofás, hogy azt hiszem vétek lenne "belső" nézetre kapcsolni. (A nézeten a funkció billentyűkkel változtathatunk.) A cél-

zás az egérrel történik, emberünket pedig a kurzorgombokkal irányít-

A bomba nyilván rendkívül áldásos hatással lesz a reaktor egészségi állapotára



elő számokkal lehet válogatni, ha pedig épp célkövetős eszközön vagyunk, a célpontot az Enterrel lehet befogni. (A kijelölést a Backspace-szel törölhetjük.) Nagyon fontos – ám csak a későbbi küldetéseken lesz használható – a G billentyű: amikor már síkló szárnyakat is kapunk a jetpack mellé, ezzel csukhatjuk be, illetve nyithatjuk ki a szárnyainkat.

Az Outwarsban nagyon meg voltam elégedve a társaim munkájával is. Külön – a C billentyű lenyomása után – adhatunk nekik specifikus parancsokat, de enélkül is remekül helytállnak, mintegy testőrködnek körülöttünk. Amikor például silókat kell felrobbantani, nekünk elég mindössze a bombákkal foglalkoznunk, s a tisztogató munkát elvégzi helyettünk a barátunk. Mellesleg az is ötletes, hogy az éteren keresztül mindegyik karakter más-más beszólásokkal fűszerezi az akciót.

A tájékozódás a csatatéren sosem okoz gondot, hiszen azon túlmenően, hogy a küldetések ismertetésekor minden le van írva, a játék közben egy kék négyzet mutatja a következő navigációs pontot. Ezeket a pontokat – a küldetés lényegétől függően – vagy csak érinteni kell, vagy felrobbantani ott valamit, stb. Nem mindent rágnak persze a számba, például egy űrhajót ugyebár nem olyan nehéz megtalálni, és logikus, hogy egy kulcsot meg a korábban zárt kapunál kell használni. Még egyszer hangsúlyozom: ne keveredjünk feleslegesen tűzharcba, fő a gyorsaság. (Szégyen a megfutmodás, de nagyon hasznos.) A jetpack használatához is lenne egy instrukció: ha szárnyak nélkül hosszasan akarunk repülni, apró "gázfröccsökkel" tartjuk magunkat szinten, különben a tartály hamar lemerül, és csak lassan töltődik fel. Az észrevétlen haladáshoz pedig

nem árt, ha figyelemmel kísérjük a bal alsó sarokban látható mozgásdetektort. Ez egy olyan műszer, ami az Alien-filmekből már ismerős lehet: piros ponttal jelzi a szörnyeket. A kis zöld futófény a saját "láthatóságunkat" mutatja, ha tehát egy idegen már e mögé került, ő is ugyanúgy lát minket, mint mi őt.

## A VÉGZŐ

Számomra az Outwars azért jelentett különösen nagy élményt, mert ez egy olyan játék, ahol nem sérthetetlen szuperhőst kell játszani – szerintem így sokkal jobban átélhető a dolog. Persze a hangok és a látvány összhangja sem elhanyagolható, a kellő atmoszférát például az elképesztő csatazaj biztosítja. Egyfolytában cikáznak a lézerek, a bombák meg olyan detonációval robbannak, hogy az egész játéktér beleremeg. A nehézségekről pedig csak annyit, ha netán meg is haltam, sosem láttam reménytelennek a helyzetet, mindig tudtam, hol rontottam el, így mindig volt kedvem újra nekifogni. Egy akciójátéktól pedig azt hiszem mindezeknél többet nem is lehet elvárni.

V.Z.

A hadjárat során nagyjából 25 küldetésen kell részt vennünk. Elkezdjük onnan, hogy újrászimulálják nekünk az idegenek első támadását (ahol ezért még jetpackünk sincs), majd jönnek az egyre nehezebb feladatok, úgymint: megvédeni egy szerelés alatt álló hajót, vagy a "felperzselt föld" taktika részeként felrobbantani a bázisunk generátorát, stb. Szerecsére mondjuk amennyivel keményednek a küldetések, annyival kapunk egyre jobb lézereket, rakétákat, lángszórót, sőt páncélzatokat – szóval nehézség nagyjából korrekten marad.

hatjuk. Ezen belül is kétféle metódus létezik: egyrészt (alapban) arra megyünk, amerre célunk, másrészt ha lenyomjuk a CapsLockot, a menetiránytól függetlenül nézelődhetünk. Ezért látható tehát két "célkereszt", az egyik ugyanis állandóan a menetirányt mutatja. (Ha esetleg már nem tudjuk, merre is nézünk, az E-vel automatikusan előre fordíthatjuk a fejünket.)

Az egér jobb gombjával a jetpack tofőrejét adhatjuk, a bal gombbal pedig a fegyverünket hozhatjuk működésbe. A fegyverek közül a megfe-

Nehézségeink leginkább csak addig

**OUTWARS**

Microsoft

<http://www.microsoft.com/games/outwars>

**L Á T V Á N Y O S S Á G**  
**J Á T S Z H A T Ó S Á G**  
**S Z A V A T O S S Á G**  
**Z E N E B O N A**

Minimum: P133, 16MB RAM, exCD, Win95  
 Alapértelmezett: P200, DirectX-kompatibilis hangkártya, 3D-kártya

**87%**



Douglas Adams nevével valamikor a nyolcvanas évek közepén találkoztam először. Épp valami olvasmány után tébláboltam valamelyik könyvesboltban, amikor egy rendkívül ronda borítással megáldott könyv vonta magára a figyelmet, amelyen a "Galaxis Útikalauz stopposoknak" felirat díszelt. Ugyan nem kimondottan rajongok a sci-fiért, de azért mégis befektettem rá vagy 20 forintot (mondom, hogy a nyolcvanas évek közepén történt!), mert a borítón levő hatalmas zöld élőlény (mint később kiderült, egy vagon) annyira megfogott – gondoltam, ha rossz a könyv, szembükörként még mindig használható. Mondjuk azt, hogy nem volt rossz. Ordítva rohogtam rajta végig. Annyira blöd marhaság volt az első szótól az utolsóig, hogy azt el nem lehet mondani. A történet azzal kezdődik, hogy a Földet vagon ürlények eltakarítják, mert pont ott kering, amerre egy újonnan épülő csillagközi autópálya fog vezetni. Az egyetlen földlakó, aki túléli ezt a kellemetlen eseményt, Arthur Dent, aki kénytelen egy szál fürdőköpenyben nekivágni a galaxisnak Ford Prefect nevű barátja társaságában, aki egyébként valahonnan a Betelgeuse mellől származik, és a Galaxis Útikalauz című kis csillagközi orgánium munkatársa. A történetben a későbbiekben is kizárólag súlyosan elmebeteg szereplők tűnedeznek fel, különös tekintettel például Zaphod Beeblebroxra, a galaxis kétéfaj elnökére (aki üres perceiben űrhajókat lopkod), vagy Marvinra, a paranoid androidra, (aki ugyan robot, de azért mindig nagyon rosszul érzi magát). A sok sületlenség mellett azért az olvasó az Élet, a Világmindenség, meg Minden kérdését illetően is megkapja a Választ. (Ami egyébként negyvenkettő.) Szinte magától értetődik, hogy egy ilyen klasszikus ökörség hamarosan világszerte kultikus művé vált, elsősorban a billentyűzetet nyúlító fiatalok körében. Ennyit a Galaxis Útikalauzról – ha valaki nem olvasta volna a négy (illetve a későbbiekben öt) részből álló "trilógiát", az azonnal pótolja ezt a súlyos mulasztást, mert ezzel valami végérvényesen kimarad az életéből.

A fentiek ismeretében talán érthető, hogy nagyon készültem az Adams apó bábáskodása mellett készülő Starship Titanicra: kivettem két hét szabadságot, előre bekészítettem egy nagy három vizes borogatást, páncélt szögelttem rekeszizmaimra – és midőn megérkezett, áhítattal csúszttam be a csillogó korongot a CD-be. Pár perc játék után kiderült, hogy az előkészületek nem voltak teljesen feleslegesek...

## A HAJÓ, AMI NEM HONOLHAT EL

Valahol messze-messze innen, a Galaxis szívében él egy hihetetlenül fejlett civilizáció, amelyről a földhöz ragadt (illetve: a Földhöz ragadt) emberiség mit sem tudhat. Olyannyira fejlettek, hogy üres perceiket már csak a szórakozásaiknak szentelhetik. Most például azt vették a fejükbe, hogy megépítik a valahol volt legnagyobb, legszebb, legmegbízhatóbb és legfejlettebb csillaghajót a Galaxisban – a Hajót-Ami-Nem-Romolhat-El. Mivel ez névnek kicsit sután hangzik, a csillaghajót inkább a sokkal frappansáns Titanic néven törzskönyvezik. A név roppant szerencsés önmaguk bizonyul, mert a hajó az első útján, éppen a Naprendszer nevű kies portécszek harmadik

össze a hajó dukkózása pattogzott le egy kicsit – egyébiránt menetkész. Fentile egyetlen problémája csak az, hogy sem ő, sem a fedélzeten tartózkodó többi robot nem tudja megjavítani a meghalodult Titanit, így tehát a mi segítségünkre van szükségük. (Bár szellemi színvonalunkat tekintve nem lehet különösebben nagy elismeréssel, lévén a "Tudsz nekünk segíteni?" kérdésre adandó válaszukat igen aprólékosan elemzi: "Mindössze annyi dolgod van, hogy begépeled: igen. I-G-E-N.") Ha ezt a bonyolult feladatot végrehajtottuk, Fentile felvisz bennünket a liften (illetve egy újabb komoly IQ-teszt alá vet bennünket, amelyben az a feladatunk, hogy megnyomjuk a lift felső gombját). Miközben megkezdjük utunkat az ismeretlen magasságokba, a hajó is szép lassan a magasba emelkedik...

tunk, de egyébként viszonylag intelligensen is viselkedik, mert rendszerint az a funkciója aktiválódik, amelyre az adott helyszínen szükségünk van. **Chat-e-mat** Kommunikációs panel. A különböző rejtelmek megoldásához sajnos elengedhetetlen, hogy szóba elegyedjünk a hajót benépesítő robotok népes táborával. Miután egy-egy robot előadta mondókáját, a kommunikációs panelon szövegesen megjelenik a monológja, és itt pötyögthetjük be mi is kérdéseinket, válaszainkat, avagy parancsainkat. A szövegértelmező több mint tízezer különböző frázist tud értelmezni (vagy legalábbis ennyit mondanak a szerzők – mivel nem számoltam le őket, egye-

# STARSHIP TITANIC

bolygójánál apró véletlen folytán lezuhan.

Bele a házunk kellős közepébe.

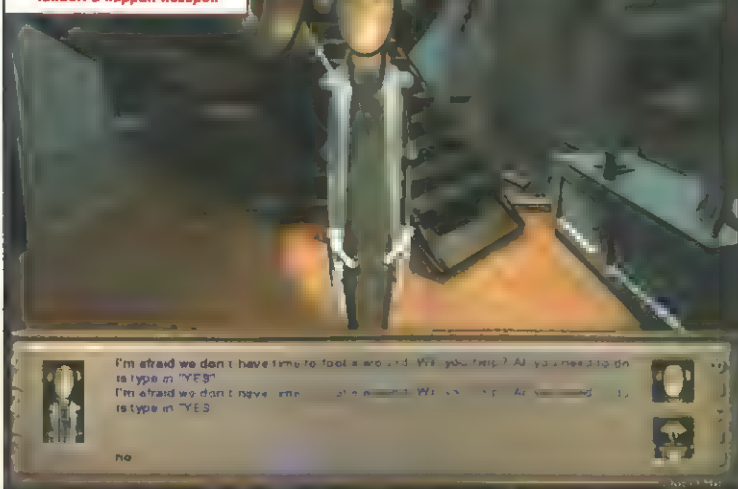
Nem túl szívdérítő, amikor az ember megszokott esti kis pihenését a zavarja meg, hogy egy űrhajó esik a házára, de a helyzet még fokozódik, amikor a mennyezetből kikandikáló hatalmas tökesúlyon feltárl egy ajtó, és megjelenik körünkben Edmund Lucy Fentile, első osztályú ajtóbot. Miután tőle telhetően rendet tesz (felállítja az egyik vázát), a robotok legújabb generációjának e prominens tagja a maga szerény, visszafogott stílusában vázolja a tényállást: a hajó központi számítógépe, Titania valamilyen apró üzemmód okán kissé meggárgyult. Szerencsére ennek a kis balesetnek nincs különösebb következménye: mivel a házunk elég puha volt, mind-



Világeletemben szerettem volna elbeszélgetni a világ dolgairol egy lifttel...

lőre higgyük el nekik), a "MOND CSÜNYA SZÁVAK DOUGLAS ADAMS"-típusú lebutított (vagy akár egy-szavas) mondatoktól kezdve a nyelvtanilag korrekt, ragozott szentenciákig. Ezt a kilencvenes évek elejére emlékeztető módszert egyébként nem volt rossz ötlet leporolni, mert ezzel

Az este tulajdonképpen a szokásos módon telik, leszámítva azt az apróságot, hogy egy űrhajó landolt a nappali közepén



## AZ IRÁNYÍTÁS ÉS A SZEKSZ

Az irányításra gondolom nem kell sok szót pazarolnunk, hiszen a Riven- vagy Zork-kategóriájú 3D kalandjátékok már-már klasszikusnak számító hagyományain alapul: a nyílak irányában ballaghatunk, kéz mutatja, ha felvehetünk egy tárgyat, és egy ujj jelzi, ha használhatunk valamit (legalábbis a legtöbbszor...). A hajón belüli mozgást a kezdéskor megismert külső liften kívül négy belső lift (Elevator), valamint egy helyi csúvasút (Pellerator, a Top of Well-színt, az Elevator 1 és 2-vel szemben) segíti. A hajót benépesítő szedett-vedett gépi teremtményekkel való kommunikáció, továbbá egyéb parancsaink alapvető eszköze pedig a Személyi Elektromos Kézi Szörnyűség, rövidebben a SZEKSZ. (Bocsánat, de itt életem a szabad fordítás adta lehetőségekkel.) Ez öt különböző részre osztható, amelyek között a panel jobb oldalán levő ikonokkal váltogathat-

megkerülték az előre felépített kérdésekből/válaszokból álló, manapság divatos társalgási struktúrát, továbbá a robotokkal a kalandunkba vágó dolgokon kívüli hosszán elbeszélgethetünk olyan mellékes témákról is, mint például az Élet, a Világmindenség, meg Minden... (Arról nem is beszélve, hogy az utolsó néhány társalgásra alkalmasint vissza lehet lapozni.) A panel bal oldalán látjuk a robot képét, amellyel a csevely folyik (folyt.), míg a mellette levő, állandóan változó mutatók jelzik, hogy a robot milyen hangulatban van, illetve per pillanatra mennyire tud nekünk segíteni. (A harmadik talán az EEG-jeiket mutathatja, mert az rendszerint a minimumon áll) Erre egyébként majd nem árt figyelni... A jobb oldalán levő két képpel egyes helyszínekre odarendelhetjük Fentile-t vagy Krage-et, a londonert, hogy segítséget kérjünk tőlük, illetve elvégeztessünk velük valamit.



**Personal Luggage:** Másnéven Inventory. Itt láthatjuk a nálunk levő cuccok listáját és nevét. A tárgyak felvételéhez elég csak simán a panelra húzni őket. Eldobni nem lehet egyiket sem, csak használni (közvetlenül nem lehet, csak a "red herringek").

**Remote Thingummy:** Távirányító bigyó, amivel különböző cuccokat működtethetünk (például hívhatunk egy liftet vagy pelleratorrt, aktiválhatunk egy Szív-O-Matát, stb.) Pár cuccnak (TV, bútorok az SGT osztályú kabinban, stb.) van ON/OFF állapota is, továbbá a TV-ken lehet kapcsolni az állomások között is.

**Designer Room Numbers:** A tájékozdóást segíti, elsősorban például a szobánk megjelölését. Ha a panel aktív, akkor szöveges tájékoztatót is kapunk pillanatnyi tartózkodási helyünkről, de a jätékban minden egyes helyszínnak van egy bizonyos vonalkódja is, amit a panel jobb oldalán levő keretben találunk, és ezt a bal oldali ablakok valamelyikébe áthúzva elmenthetjük. A leftárbán szereplő ablakok vonalait Shift-clickkel lehet editálni, amiről viszont az deríthető ki, hogy egy adott vonalkóddal jelölt helyszín merre is található... (Ahogy így elolvastam, ez egy kicsit épületesen hangzik – mindenestre a játékban majd így tudunk megtalálni



Világéletemben szerettem volna elbeszélgetni a világ dolgairól egy lifttel...

hogy mi ebben a kedélyállapotban találjuk. A po-lyasztások ellen természetes viszolygást érez, de – kizárólag a nyúlászív Fentible doorbotra való tekintettel – hajlandó kiutalni nekünk egy Csi-lagközi Utazó-osztályú szobát. Ezt az eseményt ugyan hosszas társalgás előzi meg a "lakosztály"

**Krago Koyotoal IV, a bellbot:** Fénykorában talán állólámpaként működött valamelyik ultramodern művészek rémálmait bemutató galéria várótermében, de öreg napjainak mindennapi betevő gépjárat kénytelen londonerként megkeresni. Ha eszébe (illetve RAM-jalba) jutnak azok a boldog

# ÜRDILISSZEA 2001, AVAGY 42

egy szobát, amelyet a TV-ben láttunk.)

**Real Ma:** Különléle felhasználóbarát opciók. Például quit vagy save. Utóbbira egyébként nincs különösebben nagy szükségünk, mert a játékban nem lehet "meghalni".

## PÁR PARANOID ANDROID

A Starship Titanic szerzői a következő mélyértelmű jótanácsot mellékeltek utravalónak a játékhoz: "Miután bejöttél az űrhajóba, hamar feltűnik, hogy nem vagy egyedül. A hajót egy rakás megzavarodott robot, valamint egy közepesen űrült papagáj népesíti be. Mi történhetett itt? Mi történtek? Miért nem kérdezed a hajó lakóit? Előbb-utóbb rájössz, hogy beszélnek. Beszélnek. És beszélnek. És beszélnek..."

Na igen. TÉNYLEG beszélnek. Sokat. Személyiségük megalkotásánál minden bizonnyal Douglas Adams talán kedvenc figurája, a bevezetőben is említett Marvin szolgált alapul: a robot, amely létezése egyedülálló céljának tekinti, hogy rosszul érezze magát. A nyitányban megjelenő, kedélyesnek csak nagyon erős költői túlzással nevezhető Fentible még hagyján, hiszen ő viszonylag még normálisan működik – a többiekre mindez már nem igazán mondható el. Pedig mindjárt nek megvan a maga feladata, amelyet meglehetősen vegyes érzelmi (és nemritkán fizikai) állapotuk szerint el is tudnak végezni – az már egy más kérdés (meg a játék célja is egyben), hogy hogyan bírjuk rá őket erre. Ismerkedjünk meg tehát a díszes kompániával!

**Marsinta Drowlish, a deskbot:** A mod-erátor luxusszállodák recepciósai jellemének alapján, direkt a Starship Titanicra kifejlesztett kompakt robot, ami nyugalmi állapotban csengőként is üzemel. Rossz hangulatban a Tralfamadooron tenyésző kedélybeteg sárkányokra emlékeztet, és talán mondani sem kell,



Az igen kompakt SGT-osztályú szoba, TV-nézésre felkészítve

berendezését, elhelyezését, az ágy méretét és egyéb paramétereit illetően – mindazonáltal szobánk első meglátogatása után kiderül, hogy az SGT-osztályú elhelyezés körülbelül a mai albán vasutak poggyászkartárainak megfelelő kényelemmel várja a gyanútlan utazót. Marsinta egyébként mély undort érez minden utas iránt, aki annál magasabb szintű kiszolgálásra tart igényt, mint amiért fizetett. (Mivel a hajónak jelenleg egyetlen utasa van, nem kétséges, hogy ki is lehet ez a személy.) Kellemeőbb komfortfokozattal rendelkező elhelyezési körletre tehát kénytelenek leszünk nyreményjáték, illetve az alternatív képzőművészeti kiállításra végrehajtott hangulatjavító intézkedések útján szert tenni. Erre már csak azért is szükség van, mert a Titanic csillaghajó egyes helyszínei csak a frekvenciát több vendég számára látogathatók...

Egyébként nem csak ötletekkel szolgál: el lehet végeztetni vele pár helyi érdekű javítást is. (Például egy összetört lámpabúra cseréjét...)

**Succ-u-Bus V2.0:** A Titanic csillaghajó minden egyes helyszínén megtalálható üvegkalickában trónoló Szív-O-Mata, melynél a 2.0 verziószám azt jelöli, hogy inverzben is működik, azaz fújni is tud. Pár dolog majd rajta keresztül érkezik. Illetve megy, mert kis képzeletörővel egyébként csoportként is felfogható: ha az egyik helyszí-



Nem biztos, hogy Asimov pont így képzelte, mindenestre ez is a robotika egyfajta csodája: szív, fúj, továbbá beszél



nen levő egységnél kijelölünk egy célpontot (mondjuk egy vonalkóddal), akkor át is lehet küldeni vele egy pakkot (vagy parrot). Sajnos küldetésünk kezdetén az összes egység gyengélkedik, mert a Főfő-Szív-(Vagy-Fúj)-O-Mata torkán akad a valami, ami eldugaszolja az egész rendszert. A főnököt az Embarkation Lobby alatti szinten találjuk, és valami csiklandós dologgal ki kellene piszkálni a torkában rekedt cuccot...

**Nobby, a liftbot:** Bár örökmozgó apja roppant vallásos névvel rendelkezett (Noszter páter), mint az összes többi mai liftes, Nobby is harci robotként szolgál valahol és valamikor. Ezt onnan tudja, hogy kar nélkül tért vissza valahonnan, bár a helyszín mihiéntét némi homály fedi, mert üres perceiben egy csomó amerikai akciófilmet is nézett, és ez egy pötytyet összezavarta. Mind-egy. Lényeg az, hogy mind a négy elevátorban van belőle egy (Bobby, Lobby és Hobby – bocs, ez csak úgy eszembe jutott), amelyik rendkívül boldog, hogy megismertethet bennünket a vertikális helyváltoztatás eme csodálatos vívmánya nyújtotta lehetőségekkel. Alkalmassint egy-egy künnél néminemű "fejtelenség" uralkodik el, amelynek kulcsa szerintem az alagsorban lesz megtalálható...



A kék norvég a tál pisztácia láttán rögtön felelt az utazás okozta sokkból

**Parrot, a hembot:** Mert ő a félőrült papagáj, amely a tudomány jelenlegi állása szerint szerves létformának tekinthető. Monty Python-rajongókkal sajnálattal közlöm, hogy ez nem pihen, viszont kék norvég és a magyar – illetve angol – hangja Terry Jones. (Aki nem tudja ki az a Terry Jones, az kérdezzen meg egy kék norvéget.) A "félőrült" jelző egyébiránt nem véletlen, mert némi beszélgetés után kiderül, hogy a papagáj nem teljesen az. (Bár tegyük hozzá, hogy én azért komoly fenntartásokkal viseltetnék mindazon ismerőseimmel szemben, akik üres perceik kitöltését virtuális papagájokkal történő beszélgetésnek szentelik...) Szegény kék norvég jelenleg mozgáskorlátozott, már amennyiben mozgását jelentős mértékben korlátozza a kalitka. Innen persze át is transzportálhatjuk a tárgyalink közé, de a rohadt dögus (ez a kék norvég latin neve) azonban megíg, mihelyt elhagyjuk a szobát. Csak egy töl maradt utána... A meg-lógással nincs gond, mert legközelebb megint a kalitkájában találjuk. A kék norvégokról egyébként köztudott, hogy imádják a pisztáciát. (Akinél ez nem van köztudva, annak a kék norvég elmondja. Már legalábbis ez.) A pisztácia pedig elengedhetetlen tartozéka bármely másodosztályú lakosztálynak. A gond már csak az, hogy a papagáj rögtön meglóg, ha kimegyünk az ajtón. Megoldás: valami más módszer szükségeltetik a papagáj és a pisztácia csupor összehozására...

**Fortiflian Bantoburn, a barbot:** KOPFPANT fonin gépi technológia, hiszen ő látja el trissitovel az eddigiektől jelentősen lefaradt kalandorokat a pellerattal megközelíthető vendéglátóipari

egységben. Nem különösebben konstruktív személyiséget programoztak belé, mert szkeptikus mosollyal szemléli az ide látogató vendégek bármilyen megmozdulását – szóval kénytelenek leszünk egy egészen speciális recept alapján készült piókát mixeltetni vele... (Nem tudom megfigyelték-e az elmúlt bekezdések végét, de kezddek...bottá válni...)

**D'Astragar "D'Astragar" D'Astragar, le maft-re'dbot:** Tényleg ez a neve, de inkább rövidítsük Garçonnak, mert főállásban fűpincér, és egyébként is erős francia akcentussal beszél. A pellerattal megközelíthető, az első osztályon utazó vendégek számára fenntartott étteremben lelünk rá. Garçon családjából néhány kiváló bérnyitkos is kikerült, és talán ez a vérvonal magyarázza, hogy akut Schwarz-

ra nem az én kis szerény ismertetőm méri az igazán komoly csapást, hanem a játék, szóval miután túles-tünk egy rövid értékelőn, mindenki befeküdhet az intenzívra. Technológiailag ugyan nem vonultat fel semmi olyan újdonságot, mint ami mondjuk a vele egy kalap alá tartozó Zork – The Grand Inquisitorban lett volna meg (sőt, a mozgási szabadságot tekintve inkább kevesebbet), de az agyatekert Douglas Adams-humor és a látványfelelősök (akiknek egyébként egy szerény filmes Oscar is nyomja már a tarsolyukat) magasan kiemeli a játékot a mostanság megjelent csekély számú kalandjáték közül.

Kiválóak a hangok, nemkülönben a rakásnyi aláfestő zene, ráadásul pont jól eltalálták a nehézséget is: a feladatok nem túl könnyűek, de rá lehet jönni a megoldásukra, és



Nna Az első osztályú elhelyezés már kezd normálisabban festeni

magának a Mesternek a patinás szavaival méltatóm (ő egyébként a krikett leírására használta az 'Élet, a Világmindenség, meg Minden'-ben): "Le-gyünk őszinték, szemét egy játék – mondja a Galaxis Útikalauz –, de aki már megfordult bármelyik magasabb dimenzióban, az tudja, hogy azokat egy nagy szemét pogány bagázs lakja, akiket egyszerűen ki kéne nyírni és kását aprítani, és ez megvalósítható is lenne, ha végre valaki kitá-lálná, hogy hogyan lehet a valóságra merőlege-sen rakélatat kihozni." Ennél jobban én sem tud-tam volna összefoglalni a dolgot...

A pincer darabokban, a szomszéd feje a levesben, és még söröm sincs – pont így képzelték egy első osztályú éttermet!



zeneg-ger-komplexusban szenved: alkalmassint beleköt az erre járó vendégekbe. Legutóbbi összecsapása a vendégcsapat győzelmével végződhetett, mert meglehetősen szétszórta állapotban találunk rá. Az altesta viszont

még most is igen destruktív hangulatban van, tehát kénytelenek leszünk néhány keményebb ütést mérni legsebezhetőbb pontjára (arra, ahol más humanoid felépítésű robotok ülni szoktak), hogy hajlandó legyen az asztalunkhoz kisérti bennünket. Illetve ez nem egészen a mi asztalunk lesz, hanem valaki másé, aki épp egy levocestólban próbál

A zöldségek nemcsak audio, hanem vizuális úton is eljutnak hozzánk



felüdülést keresni Douglas Adams világának nyomasztó támadásai ellen. (Ja, bocs: ...)

## DON'T PANIC

Nna, itt az ideje, hogy befejezzem. Nem mintha unná, de gondolnom kell a sokkal kisebb terhelésre tervezett Olvas-O-Matákra is – bár azt azért tegyük hozzá, hogy a játékosok szürkeállományá-

(szerepelt a Galaxis Útikalauz 3. részében), de csak üdvözölni tudom, hogy egy önálló számítógépes történeté nőtte ki magát. (A gond már csak az, hogy miért nem történt ez meg a Galaxis Útikalauz ÖSSZES TÖBBI részével?!) A játékot tekintve a legnagyobb elismerés talán az lesz, ha

Tehát a legjobb lesz, ha magatokhoz veszték egy fürdőköpenyt, egy törülközőt és egy 576 előfizetési csekket (a Galaxis Útikalauz szerint ez a három dolog nélkülözhetetlen felszerelés egy átlagos stoppos számára – átlagon felüliek az első kettőt elhagyhatják), és szépen nekiugrotok a játéknak. Ha nem menne valami, akkor esetleg a következő Cink Pantherben kivesézzük, hacsak addig valami véletlen folytán be nem menekülök egy zárt, de legalább nyugalmas intézetbe. Csók:

CoVbot  
(cikkiró-, posta-, és néhatók-mata)

**STARSHIP TITANIC**  
Zabloc Entertainment/Digital Village  
<http://www.starshiptitanic.com>

**L Á T V Á N Y O S S Á G  
J Á T S Z H A T Ó S Á G  
S Z A V A T O S S Á G  
Z E N E B O N A**

Minimum: P100, 16MB RAM, 4xCD, Win95  
Ajánlott: P133, 98-kompatibilis hardverfelépítés

**92%**



**N**HL 98. Ha idén most hallanánk először róla, akkor is tudnánk, miről van szó, hiszen az okosak tudják, hogy az EA Sports minden évben megújítja nagy játékeit: az NBA-t, a FIFA-t és az NHL-t. Sokan töprengenek mindig azon, hogy vajon mit tudnak majd újítani az akkor még (majdnem) tökéletesnek hitt programokon. A színvonalon kívül azonban még egy valami sokat biztosan nőni: a gépigény. Nincs ez másként egy másik nagyágyú, a Virgin által kiadott NHL Powerplay 98-nál sem: a játék elsődleges vágya nem a játékos lesz, hanem egy jó combos kis

tékosok mozgatója is nagyon szép. Jól néz ki, amikor egy játékos a pályán szélén nekiszáll a plexinek, és az majdnem teljesen bedől, majd kis lengés után visszaáll. A technikai megoldásnak köszönhetően az árnyékok is elég látványosra sikerültek: nem valós időben számítja ki azokat a gép (annak megvannak a maga hibái), hanem egy textúrát mozgat a játékos alatt, és ez távolabbról szemlélve sokkal szebbnek tűnik. Egy szó, mint száz, a grafikának megvannak a maga hibái és pozitívumai, de a helyzet az, hogy az NHL 98 még mindig a legszebb ezen a téren.

passzolásra használjuk. A kamerák közül csak a játék megállítása után lehet válogatni, bár felesleges ezt tennünk, mivel az "alap" kamera az egyetlen használható játék közben. Ugyancsak a játék megállításánál lehet eltüntetni valamelyik csapat játékosát (hatását gondolom nem kell részleteznem), és nézhetjük visszatérően az utolsó néhány másodpercet.

lényegesen megdobnánk a programot, vagyis az NHL-sorozatnak valami konkurenciát tudnának teremteni. Például jó lenne, ha stadionok közül is lehetne választani. Vagy mondjuk, ahogy a FIFA-ba is belekerült a teremfoci, úgy itt is megcsinálhatnák esetleg a hasonlóan parkettán zajló

görhökít is (tudom, hogy ez első hallásra kicsit hülyén hangzik, de mekkora poén lenne már!). Meg hát azért

A játékosok feje már egy kissé torz – nyilván abonyótól



# NHL Nyári Mikulás POWERPLAY 98

Míg a kapus egy csésze kávé mellett üldögél a büfében, a hazalak vígan gólt lönek...



Azt talán már mondani sem kell, hogy a program támogat 3D-s kártyákat, s ha még élvezni is akarjuk, bizony nagy szükségünk is lesz rájuk. Maradjon kettőnk között, hogy egy Monster-kártya mellett is erősen szaggatott néha a program, úgyhogy nincs mese, elég bika gépre lesz szükségünk hozzá. Most persze mindenki azt gondolhatja, hogy a grafika ennek megfelelően a konkurenséknél jóval szebb is lett. Nos, én erről nem vagyok igazán meggyőződve. Tekintsétek meg például az első képet, amelyen látni a játékosok fejének kidolgozását. Szerintem ez elég érdekesre sikeredett, amik az EA Sports 3D-kártya nélküli NHL 97-ben voltak, azok is százszor jobban néztek ki. A nézőtér sem nyerte el a tetszésem, mert igaz, hogy a góloknál a tömeg elkezd ordibálni és integetni, de lehetett volna legalább egy-két integető szurkolót az első sorban rendszeren megcsinálni (lásd például a FIFA 98-at), mert így azért elég fagyosnak tűnik a hangulat. Az sem ártott volna, ha 3D-s kártya mellett a jég textúráját és a játékosok árnyékát "elmosná" a gép. Persze ez csak egy-két szemet bántó dolog, az összkép azért nem ilyen rossz. Nagyon tetszettek a jégen visszaverődő reflektorfények, és a já-

szokhattuk már, hogy minden játékosról és csapatról rengeteg infót olvashatunk. Nos, itt ebből annyi igaz, hogy a meccsek előtt megnézhetjük a két aktuális csapat tulajdonságait (sebesség, stb...). Minden játékosról találhatunk némi információt, és persze fényképeket is. Egyébként ha megnézzük, hogy egyes játékokba még a játékosok pontos nevét sem képesek belerakni, akkor már azért is érdemes megvenni a programot. A különféle menük részletezését most inkább hanyagolom, mivel azok szerintem elég egyértelműek, különösebb kommentárt nem igényelnek. Az irányítással sem lesz problémánk, csupán két gombra lesz szükségünk járlék közben. Ha nincs nálunk a korong, az egyik gombbal tudunk a játékosok közül válogatni, a másikkal pedig gyorsítani; ha pedig már nálunk van, akkor az egyiket a lövésre másikat pedig a

Végezetül szeretném leszögezni, hogy a felsorolt negatívumok ellenére (amelyek végül is nem olyan vészesek) tulajdonképpen meg voltam elégedve a programmal. A játékélmény maradt a régi, a látvány pedig egy 3Dfx-kártyával már egész jónak mondható. A zene hangulatos, és a hangok is elég jól sikerültek, bár mintha a kommentátor egy kicsit szűkszavú lenne.

Az összehatás tehát nem rossz, de mondjuk lenne néhány ötlet, amik egy esetleges frissítésbe belekerülve

"Szálj, szálj, kismadár..."



nem ártana egy kicsit csiszolgatni azt a 3D-grafikát sem. Seba, még nincs veszve semmi, talán majd jövőre...

Gulyás P.

...s miután visszatér a kapuba, továbbra sem izgatja magát: békésen ücsörög a kapu előtt



**nhl powerplay 98**

Virgin/Radical Entertainment  
http://www.vie.co.uk

L Á T V Á N Y O S S Á G  
J Á T S Z H A T Ó S Á G  
S Z A V A T O S S Á G  
Z E N E B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, Win95  
Ajánlott: P166, 32MB RAM, DirectX kompatibilis hangkártya, 3D-kártya.

maradjunk csak az NHL '98-nál

**80%**



# NOSZTALGIAHULLÁ

A mennyiben figyelemmel kísértétek mostanában a Csevegőt (márpedig ki ne kísérné figyelemmel eme rovatunkat?) (A szerzője – Anonymus), már tapasztalhattátok, hogy van egy visszatérő olvasói téma: a játékok súlyos gépigénye, és az, hogy miért nem írunk olyan programokról, amik már régebben jelentek meg. Bár továbbra sem kívánunk négy-öt éves játékokat újra elővenni (ha valakit azok érdeklik, neki ott vannak a régi számaink), azért engedünk az olvasói kéréseknek: a jövőben esetleg hébe-hóba olyan anyagokról is kanyarintathatunk egy-egy cikket, amelyek a maguk idején hogyhogy nem kimaradtak az újsághiból, de még ma is megállják a helyüket a piacon. A Bud Tucker in Double Trouble például már két

talált", immár klasszikus szísztema alapján. A játékter alatti láthatjuk a parancsikonokat (a piktogramokat egyébként az F1-gyel átválthatjuk szívesen parancsokra is), mellettük pedig a tárgylistánkat. Ha állást akarunk menteni, vagy tölteni, azt is egy tárggyal, a számítógép használatával kell megtennünk, sőt, a programból kilépni is ugyanígy lehet. A billentyűk közül csak az F2-nek van még jelentősége: ezzel kapcsolhatjuk be a párbeszédke feliratozását.

## 1. EPIZÓD

A hotelszobában először is olvassuk le újra a gyűfásdobozról a címet. Ezután nyissuk ki a fiókot az ágy mellett, és vegyük ki a horgászknönyt. A mosdóról vegyük fel a ragtapaszt, a csap feletti polcra pedig a biztosítótűt és a szappant. Mivel a szoba ajtaját eltorlaszolja a taxi roncsa, az ablakon kell távoznunk, de hogy sikerüljön kinyitnunk, előtte a szappannal le is kell tisztítanunk. A sikátorban beszéljünk a pékkel, majd vegyük fel a kék valamit és a hanglemert. Menjünk ki az utcára, és ott beszélgessünk a kerítést festető Dave DIY Man-nel. Bírjuk szára Varrát, a keresett bár klobó emberét is, aki a megfelelő kérdések után

végül kibíki, hogy hajlandó minket beengedni – belépés viszont csak nyakkendőben. Beszéljünk a seftelő Shifty Spivvel is, akinek van ugyan nyakkendője a raktáron, de csak egy édes süteményért hajlandó tőle megválni. A következő átfogó "hadműveletre" lesz szükség: be kell néznünk a pékségbe, ahol a gyűfával szőllaltassuk meg a tűziasztót, majd menjünk vissza a sikátorhoz, ahol eddig a pék állt – most már bemebe-tünk a konyhába, és elvihetjük a süteményt. Ha beszélünk a feketezővel, megkapjuk a nyakkendőt, tehát irány a bár. Beszélgessünk a csapossal – bármiről is

neki, mire a kaszt tagjaként máris rendelkezhetünk egy halászhálalal. Új eszközünket nyomban vigyük is el egy bevetésre, s a szomszédos kávézóban kapjunk el egy hamburgert. Álljunk tovább a sétálóutcából, és látogassuk meg a parkot. Vegyük fel az újságot és olvassuk is el. Adjuk oda a hamburgert a csavargónak, aki hálából megmutatja nekünk az otthonát. A papírmásé palota egész fágas – miután kényelmesen elbeszélgettünk, vegyük el a rákászkosarat, ismét a parkban ragasszuk meg a slógot a ragtapasszal, és nyissuk ki a csapot a fogó segítségével. A víz hatására egy kukac bújkol ki a földből, akivel elegyedjünk szőba. Vegyük meg fel a vízhatalm zsákot a szobor mellől, majd menjünk el a múzeumba. Beszélgessünk az épület előtt újságot olvasó pasassal, majd húzzuk ki a cémtát, ami a ruhájából kilóg. Ittadjuk rá a biztosító tűt a céma végére és máris van egy fél-kész horgászbótunk. Térjünk be a múzeumba, ahol vegyük fel a

gűrörcsolyát és adjuk rá a teremőre – így már nyugodtan elvihetjük az esőköpenyt. Irány ismét az információiroda, s kérdezzük meg az agyat a dokkok hollétéről. A dokkoknál vegyük fel a fűrészhaltat, és vágjuk le vele az ágat a parkban látható fáról. Késsük rá a horgot – kész is a horgászbót. Most beszéljünk a kikötőben posztoló őrről, aki csak akkor enged be minket a raktárba, ha van engedélyünk. Ereszkedjünk le a létrán a matrőzhoz, és vele is beszéljünk. Belegyezik, hogy nála dolgozunk, de van néhány követelmény, aminek meg kell felelnünk. A nagy részüket már rendelkez-



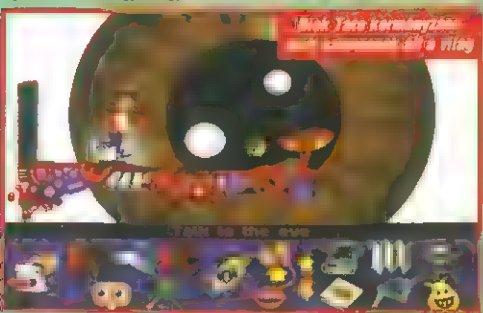
éve hogy elkészült, de még ma is bárkinek lehet ajánlani, aki a humoros kalandjátékokat kedveli. A grafika ugyan csak VGA, és (mal szemmel) az animációkat sem vitték túlzásba, viszont elég hozzá egy sima 486-os gép 8 megával, és máris nekifoghatunk a pizzafutár nagy kalandjának.

A játék grafikáját és kezelőfelületét szemlátomást a kora kilencvenes évek kalandjátékainak ássa, a Day of the Tentacle ihlette, tehát kissé szabados stílusú háttereken egy igen egyszerű irányítópánel segítségével kalandozhatunk. A sztori és a szereplők is gyanúsán "Tentacle-beütésűek": itt is egy örült elme, Professzor Goonhilly és annak találmánya okozza a problémákat, melyek megoldása ifjú barátjára, Bud Tuckerre hárul. A történet ott kezdődik, hogy a prof felhívja Budot, és rendel egy friss pizzát. Nem az éhséget kívánja csillapítani, hanem legújabb találmányát, a duplázó gépet akarja tesztelni vele. A próba sikerül, hőseink örvendeznek – örömlük viszont nem tart sokáig, mivel megjelenik a harmadik főszereplő is: a gonosz Dick Tate, a totál golyós, világuralomra törő maffiózó lehallgató a prof telefonját, és most gorilláival váratlanul beállítva elrobolja mind a profot, mind a gépet. Amikor az időközben ártalmatlanná tett Bud feleszmél, már csak a gép hűtő helyét találja. Viszont a földön egy gyűfaskatylóra lesz figyelmes, amitől úgy dönt, hogy a prof keresését a katylóval olvasható bár címén fogja kezdeni. Taxiba vágja magát és visszasiel Barryville-be.

Innentől kezdődik tulajdonképpen a játék. Az első "képkockára" Bud elég hatásos belépővel érkezik (az alkotók talán egy kicsit túlzásba is vitték a poénokdást): a keresett utcában a taxis ripityára tőri a járművét, hősünk pedig a szélvédőn keresztül a helyi szálloda egyik "apartmanjában" landol. Az irányítás az egérrel történik, egy az egyben a LucasArts által "fel-



diskurálunk, a vége az lesz, hogy megnézzük Lola, a táncosnő műsorszámát, majd cseveghetünk a művésznővel. Miután megtudtunk egyet s mást, és már épp távoznifélebe lennünk, egyszer csak megjelenik a rendőrség, és – látszólag minden ok nélkül – letartóztatnak minket. A cellában vegyük fel a vödört, és tegyük a lyukas vízcső alá. "Hamarosan" az edény vízzel telik meg, amit lötytyintünk az alvó rabtársunk nyakába. Beszéljünk Pansy-vel, mire ő készségesen megnyit nekünk egy titkos járatot. Egy sétálóutcában lyukadunk ki, benne több üzlettel. Menjünk be az információhoz, és beszélgessünk Mary Prity-val, és a hatalmas aggyal is. Menjünk be a szomszédos üzletbe, és ott is beszéljünk az eladóval, majd kint, az ártónál ácsorgó Del E. Gate-tel is. Térjünk be a zeneboltba, ahol kapcsoljuk ki a lemezjátszót, és dumáljunk az eladóval. Adjuk el Dr7-nek a lemezünket, cserébe kapunk egy ezüst érmét. Ezzel az érmmel menjünk vissza az előző üzletbe, és az automatával csináltassunk néhány fotót, majd vegyük fel a kész képeket. Most sétáljunk el a fogorvoshoz, beszéljünk az "orvossal", majd diszkréten csenjünk el a fogóját. Ezután a horgászbótt megátogatása következik, ahol vegyük rá az eladót, hogy be-lephessünk a halásznok egyesületébe. Csúján a fotókat kell átadnunk





M zünk, csupán a kukacot kell megkérni, hogy álljon be csalinak, és a festő barátunkat kell rávennünk, hogy fesse át a köpenyünket sárgára. Mondjuk el a matrónának, hogy megvan minden, s máris a miénk az engedély. Mutassuk meg a kártyát az őrnök. A raktárban találjuk magunkat, ahol épp a prof megkínzása folyik...

## 2. EPIZÓD

Dick Tate persze nem hagy minket aogolosan távozni – a következő képernyőn hőseink egy-egy székhez

kötözve találják magukat. Faggassuk a professzort a szabadulási tippjeiről mindaddig, amíg végre igénybe nem veszi a lézeres óráját. Másszunk be a szellőzőnyílásba, a csatornából pedig balra menjünk ki. Miatán kijutottunk, menjünk el jobbra, s ott a távoli dokkokra (far docks) kattintsunk. Halásszuk ki a vízben látható kulcsot a proftól kapott órával, és nyissuk ki vele a szekrényt. Vegyük fel a kiborult táncoló babát és a rózsaszín valamit. Menjünk vissza az előző helyszínre, és ott menjünk be a különös, mondhatni absztrakt ajtón. Egy hálóterembe jrtunk, ahonnan

vigyünk el a melegvizes palackot. Térjünk vissza a kikötőbe és haladjunk

tovább jobbra. Beszéljünk a technikusokkal, majd másszunk vissza a szellőzőbe, de most a másik végén távozzunk belőle. Egy biztonsági ajtóhoz jutunk, aminek a titkát a kifüggesztett figyelmeztetésről olvashatjuk le. (Ez lesz a szabadulásunk útja.) A balra látható ajtón távozzunk, majd kápráztassuk el Berylt (az őt) a táncoló babával, aki leejt egy kulcsot. Nyissuk ki a professzorhoz vezető ajtót. Most keressük meg a konyhát, ahol egy gorilla szakácskodik, és pattogtassuk a falon lévő festménynek a rózsaszín valamit. (Mivel a fal pont merőleges ránk, egy kicsit nehéz megtalálni a megfelelő pontot.) Mialatt a gorilla odébbáll, gyorsan ürítsük a melegvizes palackunkat a kancsóba. Vigyük el a rádiót és szedjük ki belőle az elemeket. A készítményünkől immár kikészültek a technikusok, tehát menjünk hozzájuk, és vigyük el a konzolról a magnókazet-

tát. Menjünk tovább és hajtsuk el a festményt, a kulcsunkkal pedig nyissuk ki a széfet. Vigyük el az alórót. Most menjünk a parton található oxigénpalackhoz, és fújjuk fel vele a melegvizes tömlőnket. Ússzunk át vele a tengeralattjáróra. A tengeralattjárón először is nyomjuk meg a gépteremben a nagy gombot, mire leáll a motor, és elvethetjük a kulcsot. Ezután menjünk be a parancsnoki szobába, és lessük el a falújságról az azeni kódszót (BIG YELLOW PANTS). Csőrjük el a magnot, majd tegyük bele az elemeket és a kazettát. Menjünk a fedélzeti komputerhez és üssük be a kódszót. A keletkezett hídon irányismét a part, s a hálóteremben vegyük magnóra az egyik űr hangját, ugyanis álmában beszél. Mivel a tengeralattjáróról lopott kulcs egy kissé túlméretezett, mossuk ki a konyhában a mosógéppel. Ezután már kompatibilis a metró mechanikus vezetőjével, akit tehát búzzunk fel. Vegyük fel a kódkártyát a metró mögül, s térjünk vissza a professzorhoz, mert innen már minden megvan, ami a biztonsági ajtó kinyitására szükséges.

## 3. EPIZÓD

A pékség melletti sikátorból kezdünk. Vegyük fel a pizzásdobozt és a lecserélt ugráló-gumit, majd nyissuk ki az óránkkal a pinceajtót. Menjünk le és szedjük össze az esőköpenyt, a kurblit és az asztal aljáról a használt rágógumit. A kurblit a kint lévő ablaktisztító állványon használva tekerjük fel magunkat az épület tetéjére, ott ragasszuk meg a rágóval a gumit, és ugorjunk be vele a tetőablakon. Vegyük fel a TV-újságot, olvassuk el, majd keressük meg a helikopter-leszállót. A helikopterrel vegyük fel a franciakulcsot, és szereljük le vele a hátsó rotort. Ne felejtsük el felvenni az elguruló alátétet sem. Vigyük még el az olajozót is és mindjárt használjuk is az előző helyszínen a baltán, amit csak ezután tudunk leakasztani. Menjünk tovább, és vegyük magunkhoz a mobiltelefonot. Egy többszörös elágazáshoz értünk. Fent a Dick Tate által elrabolt nemzeti vezetőkkel beszélhetünk – végre fény derül a zsarnok tervére. A duplázó gép azon tulajdonságát használja ki, hogy a gondolatokat és az emlékeket nem lehet lemásolni, tehát világ vezetői üres fejjé, az alkotójukat imádó klónokkal helyettesítette. Menjünk tovább a váróterembe, és kapcsoljuk be a TV-t. Váitunk a hármas csatormára, és hívjuk fel a vetélkedőt. A nyereményünk egy kakukkos óra, igaz, kakukk nélkül. Az elágazás utolsó aj-

taján keresztül visszajutunk az alagsorba. Hívjuk fel a professzort, akinek már van egy terve, s át is nyújtja a listát, mire lesz szüksége hozzá. Mostantól ismét használhatjuk a térképet, és utazgathatunk az időközben Dick Tate által átfarmált Barryville-ben. A megszerzett tárgyakat elméletileg majd egyenként kéne elvinnünk a profnak (mivel a programozók ehhez igazították az idő elteltét, azaz a közjátékok bevágását), de ha akarjuk, "ömlesztve" is szállíthatjuk őket. Az átadásukhoz egyszerűen csak beszélni kell a profnal. Először is a pék palacsintásütőjére lesz szükségünk: kérjük tehát, hogy segítsen. Mivel nem adja oda, bosszantsuk fel – a végén a fejünkhez fogja vágni. (A sértések közül azt kell keresni, hogy a tésztája vizegyes.) Ezután látogassuk meg a bárt, ahol vegyük fel a gyufát és a krétát, majd uszítsuk egymásra a tűzoltókat. Vegyük fel az elejtett dákót. Most menjünk a dokkhoz, és ott kutasunk át a papírdobozt – egy előjegyzés kerül elő a fogorvoshoz. A dákóval akasszuk le az inget, és ne felejtjük el felvenni a csipeszt se. Irány a park, ahol a barterüzletet nyitott csavargóval cseréljük el a köpenyünket egy büdös halra. Ugyanitt rajzoljunk egy súlyos számot a súlyemelő súlyára (a krétával), majd vegyük fel az elejtett



súlyzó felét és a madarat is. Ez utóbbit tegyük be a kakukkos órába. Beszéljünk a kislánnyal is, aki a léggömbjétől csak egy cukorkaért hajlandó megválni. Menjünk vissza az utcára, és zavarjuk ki a csatornalakót a büdös hallal. Ereszkedjünk le a csatornába, de előbb rakjuk a csipeszt az orrnokra. Lentől csupán a közöti bójára lesz szükségünk, amit rögtön cseréljünk is el a csavargóval egy csőre. A sétálóutcában a fotógép helyén most egy cukorka-automata van, dobjunk hát bele az alátétet és vigyük el az édességet a kislánynak. Előtte azonban még eladóról is akad dolgunk: beszéljünk vele, majd amikor elfordul, csőrjük el a földugót. A dugókat a zeneüztetben kell használnunk, mert Bud csak így hajlandó a part közelébe menni. Ha beszélünk űr7-tel, elvitet velünk egy láda kacatot, köztük egy lapát nélküli ventilátort és egy narancssárga valamit. Javítsuk meg a ventilátort a rotorral, narancssárga valamiért pedig kérjük vissza az esőköpenyünket. Menjünk be az agyhoz is, aki időközben lecserélődött egy hatalmas szemre. Csak akkor hajlandó segíteni, ha megválaszolunk neki egy találós kérdést. A kérdésre a prof majd tudja a választ. Ha átadtuk a megteftést, egy tubus ragasztót kapunk érte. Látogassuk tovább az üzletet: a horgászolt helyén egy "Kémholt" nyílt. Hogy ne legyünk feltűnőek, öltözzünk magunkra a köpenyt, és így csenjük el a kesztyűt. Hátra van még a fogorvos – az ajtónál csak az előjegyzést felmutatva engednek be minket. Bent csupán egy tyúkot találunk, akit beszéljünk rá, hogy működjön velünk együtt. Már majdnem az utolsó összetevőnél tartunk, csupán a múzeumban kell még körülnézni. Térjünk be a bedeszkázott ajtót, s vegyük fel a szöveget a küszöb mellől. (Eleg nehéz megtalálni.) A teremőr még mindig a görkorsolyával bénázkodik, tehát segítsünk neki, s öntsünk alá egy kis ragasztót. Húzzuk le a korsolyát a lábáról, és vigyük el a hula-táncos ruhát. Készítsünk vitorlás gördeszkát a dákó, az ing és a görkorsolya felhasználásával, s ezt is vigyük el a Profhoz. Ezzel megvan minden alkatrész, már csak várunk kell, hogy barátunk milyen találomrány lép meg Dick Tate-et, azaz jöhet a finálé.



# Harcmezők végtelen sora Battleground-sorozat

Talán mindenki előtt nyilvánvaló, hogy minden játéknak (vagy kategóriának), legyen az sikeres avagy sem, megvan a személyre szabott kifutási ideje: a t. község elfogadja, megemészti, és elfogja, hogy adott korszakban az adott trendhez igazodva kénytelen kiélni egy adott kategóriához való vonzódását. Manapság erre eklatáns példa mondjuk a

lomba. Másik módszer az egy játékról több hór lenyúzására, ha a kifutott játékokat 2-3 játékból álló mega-, power- és egyéb fantáziadús nevű pakkokban dugják ismét a vásárlók orra alá. Ezt a megoldást választotta most az Empire is.

Ha jól emlékszem, a Talonsoft első Battleground-játéka, a Battleground Ardenes volt az első, kizárólag Windows-környezetre tervezett stratégiai játék úgy '93-94 környékén. Ez első látásra az én DOS-os páncéloscsatákat megszokott lelkemet ugyan erősen megráztá, mert számtalan pulldown-menüjével és parancsikonzoljával kábé úgy nézett ki, mint egy Photoshop – mindenestre idővel megtanultam megszokni. Szintén az egyik első lépés volt az Ardenes a

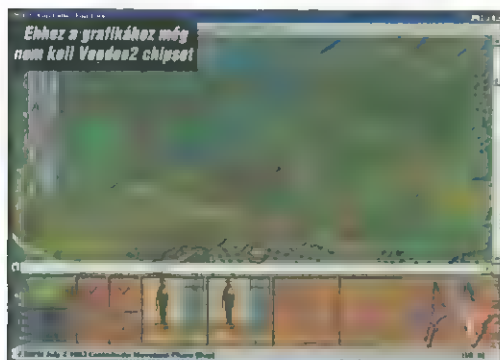
harmadik dimenzió meghódítása felé, mert megpróbálta a terepviszonyokat – az akkori technikai lehetőségek függvényében – érzékeltetni. Ez mai szemmel mondjuk megmosolyogtató (nézzetek

csatákban scenariókat kell teljesíteniük) dolgozza fel:

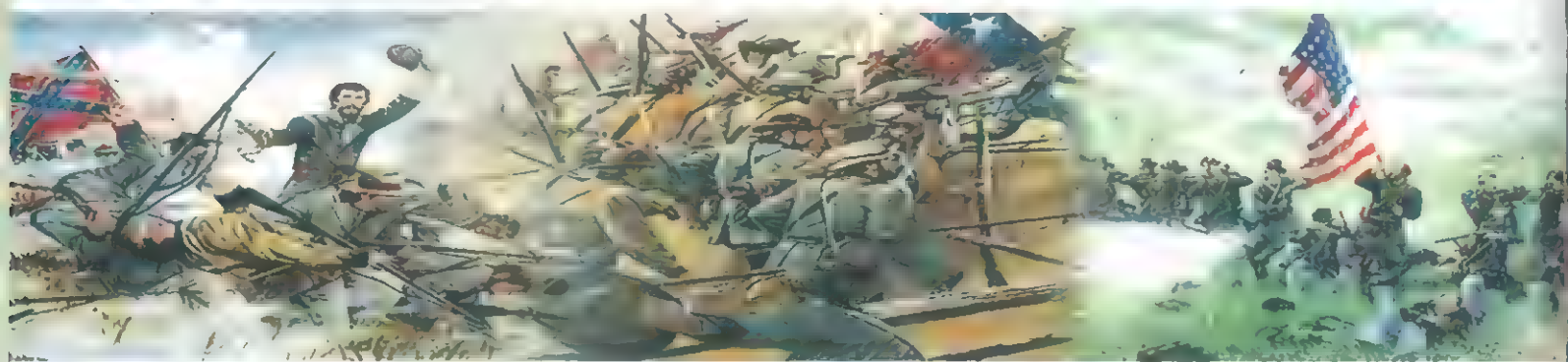
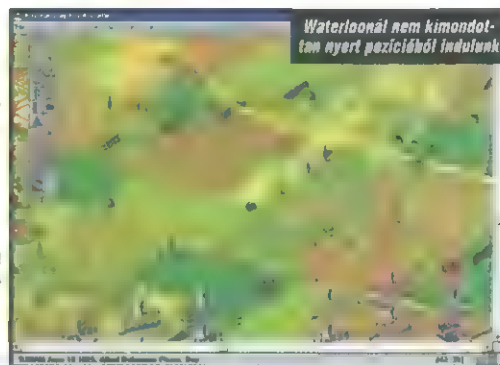
Az 1. számú kollekcióban találjuk Napóleon oroszországi hadjáratát (Napoleon in Russia), a száznapos császárság alatti összecsapásokat (Prelude to Waterloo) és természetesen a waterlooi csatát. Az amerikai polgárháborúban, Bull Runnál, Antietamnál, Shiloh-nál és természetesen a Gettysburgnál szállhatunk harcba. Ugyan ugyanazzal a szerkesztővel készült, de teljesen más kaptafára tartozik a napóleoni gyűjtemény negyedik darabja, az Age of Sall. Ez ugyanis nem a szárazföldön, hanem a tengeren játszódik, és a XVIII. század közepétől a napóleoni háborúk végéig lezajlott tengeri összecsapásokban vehetünk részt vele, ráadásul real time-ban! (Lásd részletes

lemzőjük (erő, lőtáv, mozgás, minőség, fáradtság) határozza meg – matematikai úton ez dönt az összecsapásokban is.

Nem tudom, hogy a real time-stratégiaiak manapság mindent elborító áradata között lesz-e igény erre a kissé elavult grafikára, stílusra és kezelőfelületre – én mindenestre elég kellemesen elosztalgiztam velük. Egy-egy rész scenario-ival ugyanis akár napokig is el lehet

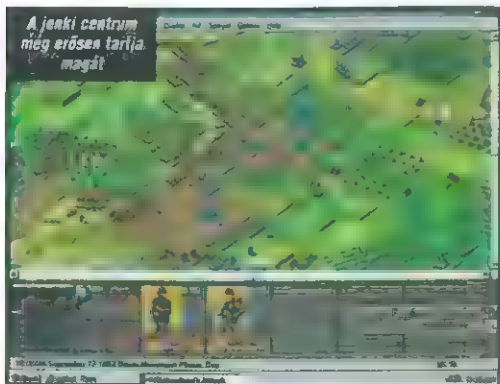


real time-stratégiaiak vagy a Tomb Raider-klónok mindent elborító áradata. A játékkidő pedig azt fogták fel, hogy egy-egy sikerprogram kifutási ideje is mindössze hónapokban (legfeljebb egy



évben) mérhető, tehát jól meglontolt üzleti érdekeiket szem előtt tartva azt az egyszerű alapgazságot tették magukévá, hogy – különféle nosztalgiahullámokat meglovagolva – játékaik újra forgalomba hozhatók. Persze lényegesen csökkentett áron. Ez a tendencia hozta létre a budget-kategóriát, amelyben már kifutott játékok eredeti árak feléért-harmadáért kerülnek kereskedelmi forga-

csak a képekre), akkor viszont úttörő próbálkozásnak számított. Ha ugyan a BA maga idején nem is volt akkora világsiker, mint mondjuk a Panzer General, mindezenestre valami pénzt csak hozhatott a konyhára, mert a Talonsoft az "engine" ál-



apró csi-szolgáltatásával egyből három témakörben (II. világháború, napóleoni háborúk és az amerikai polgárháború) kezdte el ontani az ezzel készült játékokat. A Battleground Collection az utóbbi két témakör 4-4 nevesebb csatáját (pontosabban szólva hadműveletét, ugyanis az egyes

ismertetőjét a 97/2 számunkban.)

A játékok tehát körökre osztottak, sőt, a körökön belül fázisokra, ugyanis külön-külön adhatunk ki a mozgásra, támadásra és utánpótlásra vonatkozó parancsokat. Az egységekből nincs különösebben sok főbb típus: a kornak megfelelően gyalogság, lovaság és tüzérség (illetve egyes csatákban parancsnok) alkotja a seregünket, és típuson belül elsősorban a minőség tesz különbséget. Az egyes egységek harcértékét öt jel-

szórakozni, amíg mindenhol rájövünk a megfelelő stratégiára. Szóval négy játék egy félnek az árért – nem túl rossz.

**battleground**  
 Empire/Talonssoft  
<http://www.empire.co.uk>

L Á T V Á N Y O S S Á G  
 J Á T S Z H A T Ó S Á G  
 S Z A V A T O S S Á G  
 Z E N E B O N A

ömlesztve még nem rossz a pakk

**73%**







Eddig abban a tévhitben éltem, hogy a "Válogatott Ököségek Almanachjának" összes szócikkét feldolgozták már valamiféle számítógépes játék formájában. Mosolygott rám már minden a monitorról, a nagymamákat dobáló kukacoktól kezdve a zombimód menetelő zöld hajú lemmingeken át egészen az autók elől menekülő békákig. E válogatott kreténségek mentségére legyen mondva, hogy kiagyalóik az esetek többségében elegendő képi humorral és ötlettel fűszereztek remekműveiket, hogy azokat még pont bevegje az ember gyomra. Mi több, a Lemmings vagy a Worms mai szemmel nézve is határozottan kellemes darab, dacára meglehetősen debil témaválasztásuknak. Vagy tán épp emiatt? Mindenesetre a napokban megjelent Army Men története is igen tanulságos egy darab: műanyag játékkatonák öldöklő küzdelméről szól. Egész pontosan a sárgásbarna (a "sárgás" helyett más jelzőt is használhattam volna, ám ezt sajnálatos módon nem igazán bírni el a nyomdafesték...) katonák hatalmas ármádiája elárastotta a zöld katonák szülőföldjét, akiknek ez nem igazán tetszik. Hm. Alig hiszem, hogy e nagyvíű és eredeti hőseposz miatt kltörne az Army Men-hisztéria, de hát istenuccse erről szól a játék. Magyarán egy örmí (kevésbé magyarán: Sarge) nevű katonával kell mászkálni és lelő-



Lehet, hogy ez a kis pukkanás megviselte az élelem siető barnák idegeit?

jel-zőt még a lehető legpozitívabb hozzáállás mellett sem tudom ráaggatni. Esetleg a "tűrhetőt". Vagy még inkább a "középszerűt".

#### A TÉNYEK KEMÉNYEK

A történeten kár lenne tovább rágódni, az olyan amilyen. Sőt, a megfelelő grafi-

annyt tartalmaz, mint a Magyar Értelmező Kéziszótár egy különösen száraz lapja. Rendben, azt elismerem, hogy a lángszóró által múlt időbe tett ellenséges katonák szétolvadásos haláltusája igen szórakoztató látvány. Azt is elismerem, hogy a kúszóguggoló/menetelő katonák kísérteties hasonlóságot mutatnak műanyag kollégáikhoz. Na most meglehet, hogy bennem van a hiba, de mindezek után én nem említem a nosztalgizáló tányolos szemmel az Army Men elé, to-

vatunt ifjúkoromat siratva. Nem tudom, hogy a készítő pontosan mit akartak: a) alkotni egy Worms hangulatú, egyértelmű-

szent kár volt mindenféle ólomkatonákkal vacakolni. Bár az is igaz, hogy ezzel a csomagolással könnyebben el lehet sózni a csapnivaló animációt, az egyszínű katonákat s meglehetősen egysíkú küldetéseket. Merthogy az Army Men grafikájával sem nyújt feledhetetlen élményt, abban biztos vagyok. Az a tény, hogy a játék 640x480-as felbontás mellett 256 színben fut magában még nem jelent semmit – erre a hasonló paraméterekkel megáldott Starcraft a legjobb bizonyíték. Azt éppenséggel nem állítanám, hogy a játék grafikáját látva síkítva menekültem volna a monitor elől. Ha jóindulatú vagyok, úgyis fogalmazhatnék, hogy a vizuális aláfestés tökéletesen illik a játék témájához. A figurák mozgása és halála (lerobbantott végtagok, bűzös töcsába olvadó katonák, milliányi apró darabra robbanó ellen-

## NEHÉZ A DOLGA A KATONÁNAK...

ni a gaz barnákat. Néha persze más Greenpeace-aktivisták is betársulnak keresztes hadjáratunkba (az alkalmasint felbukkanó kék illetve szürke katonákról nem is beszélve, akik az esetek többségében a lelövendő kategóriába tartoznak), s ekkor elvileg némi stratégiai rész is belép a dologba. Hangsúlyozom: ez a játék készítőinek a véleménye. Szerény véleményem szerint ugyanis az Army Men egy meglehetősen könnyen emészthető akciójáték, melybe a készítő megkíséreltek valami olyasmit erőszakolni, ami nem odavaló. Etféle szarvashibákat persze a legkiválóbb játékok készítői is hajlamosak elkövetni (például az Inco-ming esetében), ám az Army Mennel messze nem ez a legnagyobb gond. A fő gond az, hogy a játékra a "legkiválóbb"



A gaz ellen folyami átkelése véres... akarom mondani olvadt műanyagos véget ér

kai és hangulatbeli körítés esetén még el is menne, hisz ifjúkorában ki ne töltött volna hosszú órákat mindenféle guggoló, hasaló, vagy délcegen menetelő műanyagkatonák tologatásával? Jőmagam legalább olyan jól elszóraztam ezekkel a fröccsen-tett randaságokkal is, mint a mai ifjak a legújabb Playstation játékokkal (bocs Martin, nem rád céloztam). Az Army Men azonban a bevezetőben emlegetett képi humorból és ötletes-ségből körülbelül

en poénos játékot; b) egy kommandós/irtós/lövöldözős stuffot megspékelni néhány eredeti ötlettel. Ha az a) pontban foglaltakkal próbálkoztak, akkor igen nagy bakot lőttek – az Army Men hangulata és játékmenete leginkább egy huszadrangú shoot'em'up rettenetet idéz. Még hozzá a jó öreg Amigás korszakból. Amennyiben nem is volt más szándékuk, mint egy huszadrangú shoot'em'up játékkal előrukolni, akkor vi-

# ARMY MEN



felek stb.) határozottan játékkatonaszerű, ezt el kell ismernem. A különféle járművek és tereptárgyak kidolgozása szintén nem rossz, bár a térbeli érzet azért hagy némi kívánnivalót maga után. Szóval nem rossz. De nem is jó. Különösen akkor nem, ha összevetjük mondjuk a Forsaken vagy az Incoming csodálatos grafikájával. Ez persze nem túl fair összevetés, elvégre ezek mind gyorsítókártyákat támogató (illetve követelő) játékok. De még akkor is

## EGY VÉRBELI SHOT'EM'UP

Egy dolog biztos: az Army Men, mint stratégiai/akció játék abszolút bukás. Ezen sajna nincs mit szépíteni. Az egyes küldetések nem sokban különböznek egymástól, mint ahogy a megoldásukhoz szükséges taktika sem igen változik. Minden pályához tartozik egy fix útvonal, melyet követve szinte biztos a sikerünk. Ha

felderítő repülés. Aztán beszálíthatunk a különféle járművekbe is, ami ugyancsak egyedi ízt kölcsönöz a játéknak. Ezek a járművek egyébként nem csak az ellenfél legyilkolására alkalmasak, a teherautó volánja mögé pattanva példának okáért amúgy nem túl mobil katonáinkat mozgathatjuk villámgyorsan. Meg kell hagynom: efféle húzással azért nem sok lövöldözős játékban találkoztam.

Maga a játék ennek ellenére sem egy túl komplikált darab: követjük a rádión jövő utasításokat, lövük az ellent, s mindeközben megpróbáljuk a célterületet a lehető legkisebb veszteségek árán elérni. A többi zöld katona fogyóeszköz, birka módjára rohannak bele a legerősebb ellenséges zárótűzbe is. Arról nem is szólva, hogy igazán meleg helyzetben amúgy sem nagyon lesz időnk velük foglalkozni – szóval nagy vonalakban ennyi a játék. Ezt ellensúlyozandó viszont elég sok és hosszú pályán keresztül kell hősiinket kommandírozni, s maga a terep is meglehetősen változatos. Vannak sivatagos, erdős és mocsaras területek, bár ezek nem igényelnek különösebben eltérő taktikát. Akit nem kötne le a gép elleni küzdelem (ami az A.I. teljesítményét figyelembe véve cseppet sem meglepő) természetesen multiplayer játékokban is szerencsét próbálhat. Jómagam nem éreztem magamban túl sok ingerenciát ahhoz, hogy hosszabb ideig elmélyedjek az egymás elleni játék rejtelmeiben – így túl sok gyakorlati tapasztalatot nem is szereztem e témakörben. Alapvetően kétféle játékforma közül választhatunk: a szimpla hack'n'slash és a zászlógyűjtögetés közül. Meghatározhatjuk azt is, hogy mennyi utánpótlással (azaz járművel s emberrel) indulunk, így egész méretes (s érdekes) ütközeteket is össze lehet hozni. Az viszont nagyon nem tetszett, hogy hősi

mondjuk nem sok rajongóra számíthat az anyag – a már említett úriemberek viszont igen kellemes órákat fognak előtte eltölteni. A szürkeállományukat leterhelni kívánó PC tulajdonosok viszont nagy ívben kerüljék, mert ők bizony nem sok jóra számíthatnak. A látvány meglehetősen középkeresztű, az egyes pályák legfeljebb grafikájukban különböznek, az AI egész egyszerűen a csapnivaló a hangulat pedig... hát az valahogy nekem nem jött be. A Cannon Fodder a maga módján (s a maga idejében) sokkal élvezetesebb, játszhatóbb és eredetibb program volt, pedig isten tudja hány évvel ezelőtt adták ki. Egyértelműen pozitív kritikát legfeljebb a gépigény szempontjából érdemel,



Tankoskamat elnevezve a barnak létszámfolyenye hamarosan erősen apadni kezd

ott van a hasonló nézetel és alapulajdonságokkal rendelkező Starcraft illetve Fallout – s ezek külső szempontjából messze felülmúlják az Army Men-t.

Aztán van még egy dolog, ami ugyancsak megkeserítette az életemet: ez pedig az irányítás. Elvileg ugyebár egyszerűre kéne a billentyűzést és egeret használnunk,



ami így magában még nem lenne egy megoldhatatlan feladat. A játék alkotói azonban hosszú hetek kutatómunkájával kifejlesztették azt a billentyűzetkiosztást, mely teljes

séggel lehetetlenné teszi a keyboard és egér együttes használatát. Ez pedig a következő: az egérrel forgatjuk emberünket, míg a numerikus iránybillentyűkkel mozgathatjuk őkelmét. Bravó. Aki jót akar, az ezt a jobbkézes emberek ellen irányuló mérényletet még a kezdetek kezdetén átállítja, ellenkező esetben készüljön föl a legrosszabbra. Ettől eltekintve mondjuk egész kezelhető a program, bár több katonát irányítva már elég sok billentyűt kell(ene) egyszerre nyomkodni. Amúgy a hozzánk csapódó zöldek nem közvetlenül mozgathatók, mindössze különféle parancsokat üvölthetünk nekik, úgymint Kövess!, Támadj!, Védekezz! Ennyit a stratégiai elemekről...

viszont eltérünk ettől az optimális megoldástól, jóformán biztos a vég (főleg a későbbi pályákon). Az ellentelek tökéletesen ostobák, jóformán semmi önálló és váratlan cselekedetre sem képesek. Ezt kompenzálóan valóságos rajzanak a stratégiai fontosságú pontok körül, s főleg mindenre, ami mozog. Különösebb agymunkára még a későbbi pályákon sem lesz szükség, 3-4. nekifutásra könnyedén kitapasztalhatóak az ellenséges védelem gyenge pontjai.

A fentiek alapján gondolom már érthető, hogy miért is sorolom az Army Men-t a shot'em'up játékok mostanság amúgy nem túl népes táborába. Jóformán magán viseli e műfaj összes védjegyét: a félig-meddig felülnézeti (na jó, inkább izometrikus) perspektívát, a ládák szétlövésével felszedhető extrákat s a meglehetősen lineáris játékmenetet. Ugyanakkor viszont azt is el kell ismernem, hogy sok szempontból jóval összetettebb és érdekesebb darab, mint egy szokványos shot'em'up játék. Először is a felszedhető extrák igen változatos képet mutatnak, a különféle nagykiberű gyilkolószerszámokon kívül olyan egzotikus dolgokat is felszedhetünk, mint légitámasz, aknák vagy épp



Nocsak, hát ezek a szürkek hogy merik akadályozni a béketeremtést?



Egy ellentél ugyan már kifeküdt, de nekem mégis van egy olyan érzésem, hogy ez a hid túl messze lesz.



A mocsarban békésen ücsögöszölő ellentél ellenében látható, hogy őrmi barátunk jó úton halad

mivel az igen szolidra sikeredett (ami egyébként a játékot elnézve érthető is). Ez pedig így magában azért egy kicsit kevés...

T.J.

3DO/Ubisoft  
http://www.3do.com

L Á T V Á N Y O S S Á G  
J Á T S Z H A T Ó S Á G  
S Z A V A T O S S Á G  
Z E N E B O N A

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, Win95  
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 8x-kompatibilis hangkártya

72%

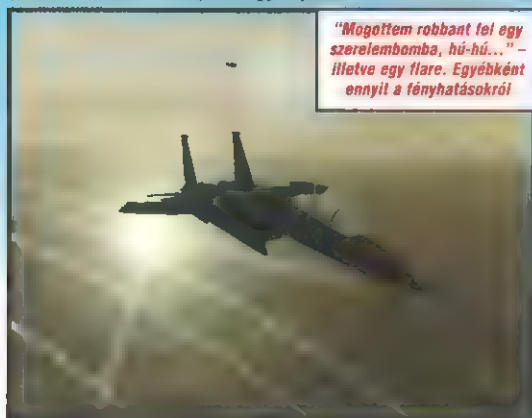




"Kedves Szaddam! Szomorúan halom, hogy meg mindig Kuvaiban vagy. Elküldöm hozzád két eseti szakértőmet, hátha jobb belátásra bírnak. Mielőbbi felépülésedben bízva ütel régi barátod: George"

Nem tudom, ki hogy van vele, de mostanában kezdem kis szkepszissel szemlélni a modern repülőgép szimulátorokat. Igen nagy bátorságról tesz tanúbizonyságot az a kiadó, aki mostanában ilyesmi játék kiadásán töri a fejét, mert ha mással nem is, hát repülőgép szimulátorokkal manapság már véggépp tele van a padlás. Ráadásul ez pont egy olyan

neráció! pedig egyre tökéletesebb vizuális kivitelezést tesznek lehetővé – márpedig ez egyre újabb és újabb csapásné erőket jelent a szimulátorok egén. (Meg azt, hogy a fejlesztők csúcsgépekre gyártják a játékaikat.) Jelen program elkövetői, a Jane's Combat Simulations a kiváló Longbow-helikopter szimulátoraival már elég rendszeresen letette a névjegyet, tehát a fejlesztő már elég jó minőséget sejtet. (Még akkor is ha a legutóbbi repülőgép szimulátorok, a Fighters Anthology leginkább a "tévédés" jelzővel minősíthető.) A program alapjául az US Army F-15E (Strike) Eagle vadászgépe szolgál. A modell már nem valami új, hiszen az első alapjául szolgáló prototípus már több mint negyedszázada repült először. Természetesen ez nem azt jelenti, hogy egy elavult gépről lenne szó, hiszen az alap-típus továbbfejlesztésével és –



"Mogottam robbant fel egy szerelembomba, hú-hú..." – illetve egy flare. Egyébként ennyit a fényhatásokról



Nem szeretem a kotótségeket: inkább magam pakolom össze a cuccot

kategória, amelyben a konkurenciához képest különösebben újat nem igazán lehet nyújtani: a világon jelenleg rendszerben álló típusok száma igencsak véges, és már mindegyiket megnyergethették a játékos vagy tíz másik programban. A szimulátorok ettől függetlenül élnek és virulnak, aminek egyetlen oka van: a PC-platform villámgyors technológiai fejlődése. Az évente megjelenő új processzorgenerációk egyre nagyobb sebességet biztosítanak, a 3D-gyorsítókártyák (illetve most már azoknak is következő ge-

vadászgépnek készült, de tulajdonságai miatt leginkább vadászbombázó (vagy modernebb kifejezéssel élve: csapásmérő vadászgép) szerepkörben csillogtathatja tehetségét. Na nézzük, mit tettek vele ebben a játékban:

### MIELŐTT BELEVÁGNÁNK...

... szeretnék néhány megjegyzést tenni a prezentációra vonatkozóan. Nem tudom, hogy manapság hányan vettek közületek valami komolyabb

repülőgép szimulátort, de akik megtették, azok tudják, hogy súlyos tudományok foglaltatnak bennük, mert a doboz súlya usque 5 kiló körül szokott mozogni. Nem volt ez másképp most sem: a játék magyarországi disztribútora által "magyartott" játékot teszteltem (ez azt jelenti, hogy magyarok a doboz hátoldalán levő fülszövegek, de egyébként a kézikönyv angol), és kilóra ugyan úgy tűnt, hogy a dobozban megvan minden. Kibontás után azonban némi hiányérzetem támadt: a CD-n kívül találtam egy méretes, olyan 3-400 oldalas Expert Flight Manualt és egy regisztrációs kártyát – mást semmit. Azért az ember elvárna egy billentyűzetkiosztást (netán sablont), egy referenciakártyát, vagy valami hasonlót. (A vásárlók érdekében merem remélni, hogy csak én voltam a teszt példánnyal ilyen szerencsés.)

A másik meglehetősen esemény instilláláskor következett, ugyanis a játék kétféle módon telepíthető: a Casual választásával a repülési tulajdonságok, a való-sághűség és a kezelés tekintetében jóval barátságosabbak lesznek, mint a szinte teljesen élethű Expertnél. Szeretek minél előbb túl lenni a "Telepítővarázsló" varázslatain, így tehát Express Installt választottam. Akkor kezdtem gyanakodni, hogy ezt mégsem kellett volna, amikor már a második cigaretta is elfogyott, és még mindig ment az installálás. A szerzők ilyenkor ugyanis azt a roppant kézenfekvő megoldást választották, hogy a CD-t kalap-kabát bemásolták a vinyóra (elvégre az még mindig gyorsabb). Ez ugyan nem rossz ötlet, de én nem támogatom. Custommal lehet kevésbé rémisztő méretű installt is kérni, amelyekre a szerzők igen diplomatikusan "apróbb szüneteket és töltőgetést" ígérnek – hm, maradjunk annyiban, hogy mégis jobb az a 630 megás.

Az első negatív benyomásaimat már a fantasztikusan jó intro is kezdte elhessegetni. aztán a főmenüből elvonultam gyakorolni, és ettől már kezdett lenyugodni a kedélyem. A Trainben begyakorolhatjuk a felszállást és leszállást, a navigálást, az irányított és irányítatlan levegő-levegő és levegő-föld fegyverek használatát, légi utántöltést – szóval minden manővert, amire harci helyzetben csak szükségünk lehet. A feladatról természetesen részletes szöveges eligazítást kapunk, illetve megnézhetjük a helyszínt. Különösen szorakoztató a légénység kiválasztása: jellemző az élethűségre, hogy az összes, valóságban is létező F-15 Eagle-t repülő század közül választhatunk, továbbá az



Talált-sülyedt! Ejjen a Greenpeace, vesszen Jockey!



adatok szerelmeselnek nagy boldogság lesz, hogy a játékban megtalálhatjuk a századok részletes történetét megalakulásuktól (rendszerint a II. világháború idejétől) egészen napjainkig.

Éjszakai csendélet (!)



Ugyan a program minden küldetéshez felkínál több előre meghatározott fegyverkombinációt, de természetesen módunk van önálló pakkok létrehozására is az amerikaiaknál rendszerben levő összes fegyverrendszerből. (A való-sághűségre egyébként garancia



lehet, hogy fő ténykedését tekintve a Jane's tulajdonképpen haditechnikával foglalkozó kiadó.) Kiváló ötletnek tartom egyébként, hogy az általunk létrehozott kombinációkat el is lehet menteni.

#### INSTANT ACTION

Ha csak single player játékot akarunk játszani, akkor a gyakorlásra kívül a főmenüben még három, a szimulátorokból már igen jól ismert lehetőség áll rendelkezésünkre: az Ins-

esztett feladat közül választhatunk, amelyekben a legváltozatosabb, földi és légi célpontok elleni küldetésekben csillogtathatjuk tudásunkat. Aki nek ez esetleg nem lenne elég, annak a szerzők mellékeltek egy kiváló küldetésszerkesztőt is, amelyekkel új missziókat generálhat. Itt nem árt megállni egy szóra, mert ez a program egyik legnagyobb erőnye: a többi szimulátorban már eddig is találkozhatunk hasonló opcióval, de az F-15-éhez képest csak a nevük volt hasonló, mert én még soha nem láttam szí-

ultrakonzervatív iráni kormány ellen kell szigorúbban fellépniük. A játék tulajdonképpen az egyes küldetésekben kapott feladatokat adogatja, csak állandóan variálja bennük a környezeti paramétereket (a bevetésben részt vevő gépek és a célpontok száma, napszak, stb.) Sajnos az eddigiek után itt azért egy kis keserű ízt érezhetünk a számban, mert nem lehet logikailag is összefüggő hadműveletre beszélni – csak küldetések egymást követő sorozatáról.

# SASFIÓKA F-15

Utanegetőcsóva, kondenzcsíkok,  
Sidewinderek – minden kulissza  
együtt a nagy égiháborúhoz



tant Action, az egyes küldetés, illetve a hadjárat.

**Instant Action:** Folyamatos küldetés az előre megadott paraméterek szerint. Saját csapatoknál meg kell adnunk repülési magasságunkat, a kívánt felszerelést, a kötelékünkben repülő gépek számát, valamint pilóták képzettségét és a kötelék formációját. Az ellenfélnél a hasonló paramétereken kívül még vagy 40-50 gépből kiválaszthatjuk a gépének típusát, megadhatunk földi célpontot, valamint a légvédelmet és annak képzettségét.

**Single Mission:** Egy küldetés teljesítése. Itt 15 különböző, előre megszer-

mulátorban olyan küldetésszerkesztőt, amelyben ehhez hasonló szabadságfokkal tervezgethettünk kényünk-rekdvünkre különféle akciókat. Az ehhez hasonló cuccokat a szerzők eddig jó mélyre sülyesztették előlünk a fiókjaikba, hogy alkalomadtán jó kis mission diskekkel újabb pénzt bővíljenek ki az egyszerű vevő zsebéből.

**Campaign:** Hadjárat, azaz folyamatos küldetésekből álló karrier. Mondjuk itt nem szenvedünk a bőség zavarában, mert összesen két hadszíntér között válogathatunk: vagy az Öböl-háborúban poroljuk ki Szaddám és csatlósai nadrágját, vagy pedig 2002-ben, egy

#### MULTIPLAYER

Manapság már bármilyen stílusú játék elmaradhatatlan kelléke a többjátékos üzemmód. Nincs ez másként itt sem: az F-15-öt maximum nyolc játékos játszhatja helyi hálózaton és az Interneten keresztül, illetve soros porton keresztül ketten nyomulhatunk egymás ellen. A parti különböző paramétereit az Instant Actionhoz hasonlóan konfigurálhatók (napszak, fegyverzet, stb.), továbbá lehet kérni regenerációt is. A multiplayer-arána nyolc részre van osztva, és mindegyik játékos választhat egy hívójelet és egy bázist magának (ha valaki olyan bázist választott, ami már foglal, az a kooperatív módnak felel meg, azaz egymást támogatva fognak játszani).

#### ÍTÉLET

Kis gondban vagyok az ítélethirdetésnél a cikk elején elhangzott sápiózás miatt – ugyanis maga a játék elképesztően jó! Megkímélek benneteket attól, hogy elkezdem lelkesedve dicsérni a grafikát (ami egyébként még 3D-kártya nélkül is roppant kellemes), a műszerfal részletességét, stb. – de inkább nem teszem, mert a képek úgyis magukért beszélnek. A hangokról viszont mindenképpen illik megemlékezni: az aláfestő zene mondjuk valami másodosztályú heavy metal rövid pihenőkkel (mindegy, olyan-ilyen), a rádióforgalmazás és a többi hanghatás viszont tökéletesen sikerült. (Aki akarja

egyébként a küldetésszerkesztőben akár saját hangokkal is díszítheti misszióját.) Mint az apró részletek szerelmese, nagyon tetszett a főmenü References pontja, ami egy hatalmas adatbázis a játékban szereplő mindennemű fegyverrendszer rendeltetésével, technikai paramétereivel és típus történetével. Ezenkívül sorolhatnám még napestig a program erős pontjait, de teljesen felesleges lenne, mert szinte csak olyan van neki – minden téren kiváló. A kivitelezéséből adódóan egy apró kis baj azért van: a tökéletes élvezethez egy igen szépen feldíszített konfiguráció szükségeltetik hozzá.

Electronic Arts/Jane's  
http://www.jane's.com

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

Minimum: P333, 64MB RAM, 4xUD, Win95  
Ajánlott: P600, 32MB RAM, DirectX-kompatibilis hangkártya, 3D-gepkártya

94%



# ÖRÜLET KÉT KERÉKEN

**A** Microsoft természetesen nem hagyhatta annyiban, hogy a legjobban eladott autós játéka folytatás nélkül maradjon – és bizony milyen jól tette ezt! A hatalmas Monster Truckok tehát visszatérnek, és fényesebben csillognak-villognak, mint valaha. Óriási kerekek, szépen "kidekorált" kasznik, egzotikus tájak – minden

pálya mentén dolgozó olajkukakkal – bővült a tereptárgyak repertoárja. Vannak egyébként olyan tereptárgyak is, melyek alaposan beleszólhatnak a verseny alakulásába is, vegyük példának okáért azt az esetet, amikor egy hosszú tehervonat miatt kell egy átjárónál röstokolnunk. Egy ilyen robosztus járművel vandál ösztöneinket is

az apró köveket a földutakon. A versenyek hangulatát egy amerikai módon túllelkiesedett kommentátor biztosítja, olcsó poénokat sütve el (például szerinte halászni támadt kedvünk, amikor épp nyakig gázolunk a vízben). A legjobban az tetszett, amikor kajakra elmerültem: olyan az effektus, mintha a víz alól hallanánk a bemondót.

versenyek és vannak a rallyversenyek. A lényeg tulajdonképpen mind a kettőn ugyanaz: áthaladni az ellenőrzési pontokon – a különbség csupán annyi,

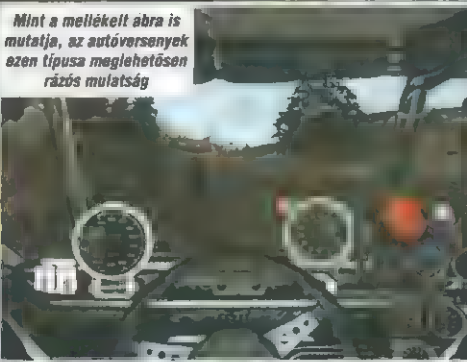
# MO



Lehet hogy így készülnek a kis Monster Truckok?



Mint a mellékelt ábra is mutatja, az autóversenyek ezen típusa meglehetősen rázós mulatság



Hulk Hogan stílusa a rally pályákon is célravezető



adva van, ami csak egy örült versenyhez kell. A programhoz ugyan nem alapkövetelmény a 3Dfx kártya, de persze azzal mutatja meg a valódi arcát. (Mellesleg – ha jék az értesítőseim – ez az első játék, ami támogatja az új Voodoo2 chipset-et.) Talán az autók grafikája az, ami a leglátványosabban fejlődött: változatos textúra borításokat kaptak, és azon túl, hogy be vannak árnyékolva, még fénylik is a felületük. Az is meglehetősen, hogy a poligonos grafikával milyen szép gömbölyű gumibroncsokat hoztak létre. Az említett gumik ráadásul elképesztően realisztikusan rugóznak – úgy csuklanak, ahogy azt a terep viszonyosságai és a fizika törvényei megkívánják, és ráadásul még nyomot is hagynak a poros talajon. Mondani sem kell, hogy persze a helyszínek is tetszetősebb külsővel büszkélkedhetnek: egyrészt szebb a grafika (a tükröződő vízfelületek például igazán hatásosak), másrészt néhány objektummal – mint például a

maximálisan kiélhetjük: a tárgyak nagy része nem igazán áll ellen egy öttonnás monstrumnak, így helyes kis csokerba gyűjthetjük például a kerítéseket vagy a villanyoszlopokat, el sodorhatjuk az útjelző táblákat vagy az út mentén felhalmozott gumibroncsokat és ládákat. A hátrahagyott remek ráadásul ott is maradnak, és a további körökre akadályokat képeznek a többiek és jónagunk számára egyaránt. Az ütközések kihatással vannak autónk állapotára is (ha a grafikai opcióknál be van kapcsolva sérülékenység): frankón behorpad például a kasznik teteje, és egyre deformáltabb járgánnyal vagyunk kénytelenek versenyezni.

De hogy ne csak a grafikát méltassam, szóljak pár szót a hangokról is. Kezdjük a motorhangnál, ami szinte muzika a fülünknek, hiszen igazi Bigfootról mintázták. Gyorsulásnál illetve fékezésnél a gumik által csapott zaj is jól kivehető: nyikorognak a kerekek a betonutakon, avagy repogva morzsolják

A játékról alkotott első benyomásunk tehát mindenképp pozitív, de nézzük, mi a helyzet a versenyek menetét illetően! Szavatagos, avagy füves-fás területeken összesen 12 vadonatúj pályán indulhatunk, és (20-ból) 9 teljesen új kocsi közül választhatunk. Jó ötlet volt, hogy a játékhöz megvásárolták a WCW és nWo licencjogát, így most híres pankrátorok (mint például Hulk Hogan, vagy Sting) autót is vezethetjük. A kocsik amúgy is az összetörhetetlen felépítésű kolosszusokra emlékeztetik az embert, hiszen még az 5 méter mély vízből is ki lehet evickélni velük anélkül, hogy lefulladna a motor. Nehézségi szintből van három, ezt szintén a bejelentkezésnél kell meghatározni. A magasabb szint beállítása nem csak az ellenfelek tudását növeli, de a kocsink is "természetesebben" fog viselkedni. A versenypályák a szokásos módon két osztályba vannak sorolva: vannak a kör-

versenyeknél zárt pályák, tehát több kört kell megtenni, míg a rallynál egy hosszabb táv van meghatározva, és azt kell teljesíteni. Találhatunk még három pályát, melyek mellett a Summit Rumble felirat olvasható: ez az üzemmód a játék harmadik és egyben új típusa egy ún. "Enyém a vár" játék. Ezt a játékot kizárólag csak multiplayerben lehet játszani (maximum nyolcan), és nem a sebesség a lényeg, hanem pontozásra menő küzdelem zajlik az adott ring birtoklásáért. Az eredményünk attól függ, mennyi ideig sikerült bennmaradnunk, illetve hogy ellenfeleink mennyi iszer löktek ki minket.

Ha a hagyományos pályák egyjátékos módját indítunk, alapban két ellenfél van kijelölve, azonban a pályaválasztásnál (a Computer Opponents ikonnal) beállíthatunk többet is. Ha jól emlékszem, az előző részben még nem volt változó időjárás tényező sem, most viszont szintén nincs olyan "természeti csapás", amit ne tudnánk beállítani.



ni. Versenyezhetünk felhős égnél, szürkületben, ködben, esőben, hóban, vagy éjszaka is. Külön van egy koromsötét opció is – na ezt érdemes kipróbálni, tényleg csak annyit láthatunk, amennyit a fényszórónk, illetve a többiek fényszórója látni enged. A lámpák grafikai kivitele-

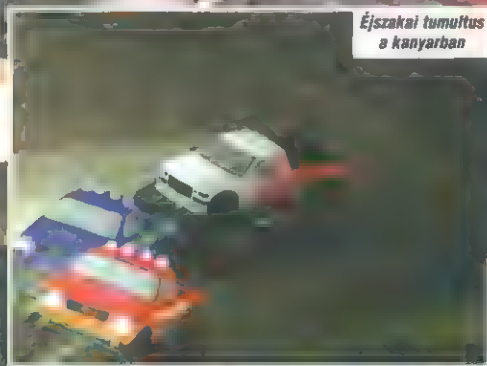
szükségünk, mint mondjuk az F1 GP2-ben, de azért itt is van néhány műszaki dolog, amin a jobb eredmény érdekében finomíthatunk. Ha rákattintunk a Garage menüpontra, három dolgot láthatunk. Állíthatunk a gumik mintázatának a mélységén, a váltó áttételeinek az arányán,

Annak ellenére, hogy a belső nézetből is lehet nézelődni (insert/delete/numerikus +), azért természetesen most is jóval használhatóbbak a külső nézetek. A követő nézetnél a numerikus + és – gombokkal a rálátás szögén is változtathatunk. A poén kedvéért néha megszólal-

ni az éppen elérhető legmagasabb technikai színvonalat, ezért a 3D-kártyák támogatásával nincs semmi meglepő abban, hogy a grafika nagyságrendileg jobb lett, de ezt leszámítva valóban nincs sok fejlődés. Főként azt lehet hiányolni, hogy nincs valamilyen "karrierista"

# MONSTER TRUCK

# MADNESS 2



Éjszakai tumultus a kanyonban



A Monster Truckok tengeralattjáróként is bevalnak



Ennyi ellenfél bekapcsolásához azért nem árt egy izmosabb PC

zése nagyon klassz: nem csak a terep világosodik meg, de a fénycsöváját is láthatjuk. Bár az első fényszórók jól vannak védve, és így a totén elhelyezettektől eltérően sosem törnek ki, azért ha már alaposan eldeformálódott a kasznit, jól látni, hogy azok is félrevisznek. Sötétben egyébként a Monster Patrol kocsit néz ki a legjobban, a reflektorain kívül egy piros villogó körző a tetején. De kanyarodjunk vissza egy kicsit még az időjárásra! Esős időben csapkodnak a villámok, dörög az ég, és persze az útviszonyok is megváltoznak. A hatalmas kerekek jócskán felcsapják a vizet, és jobban csúsznak a felázott sárban. Az mondjuk azért elég érdekes, hogy még a sivatagba is "rendelhetünk" hóesést... A télies időjárás természetesen a tavak halmazállapotára is kihatással van: ilyenkor nem elsüllyednek, hanem csúszkálni fogunk. A Monster Truck Madness 2 nyilvánvalóan az arcade versenyek kategóriájába tartozik, tehát nincs olyan precíz kocsiro-

és végül a fellüggeresztések koménységén. Legfőképp az nem mindegy, hogy milyen váltót használunk, hiszen egy Summit Rumble versenyhez például jobb egy jól gyorsuló kocsi, míg egy körversenynél inkább a magasabb végsebességre érdemes koncentrálni.

## LEJÁTSZÁS

Az irányítás maradt a régi, most is ajánlott a joystick használata. Ha nincs ilyenünk, a kurzorgombokkal kanyaroghatunk, az A-val és a Z-vel pedig válthatunk. Sajnos manuális váltás esetén a gép elég nehezen veszi be a rükvért – nem tudom mi értelme van annak, hogy teljesen le kell fékezni a kocsit, s csak utána kapcsolhatunk hátramenetbe. Tíz fajta nézet közül választhatunk, melyek között V-vel, vagy a Ctrl+szám billentyűkkel válogathatunk. Megújult, kissé realiztikusabb lett a belső nézet, bár sajnos a műszerfal továbbra is csak 2D-  
"lapként" van előnk varázsolva

lathatjuk a dallamkürtöt (Space), vagy ki/bekapcsolhatjuk a fényszórónkat (L). A kocsi irányításán kívül még van néhány igen fontos billentyű, közülük a leglényegesebb az F, amivel az ún. keresőt kapcsolhatjuk be. Ez mutatja, merre kell keresnünk a következő ellenőrzési pontot (koromsötétben például csak erre támaszkodhatunk). Néha hasznos lehet a térkép is, amit a Tabbal jeleníthetünk meg. Aztán előfordulhat, hogy olyan hasadékokba vagy tóba esünk, ahonnan nincs kiút. Hyekeer muszáj segítséget kérnünk, amit a H-val, azaz a helikopter igénylésével tehetünk meg.

A Monster Truck Madness 2 végső értékelésnél egy kicsit gondban vagyok, ugyanis nekem például nagyon tetszett. Ugyanakkor azoknak is igazuk van, akik azt mondják, hogy nem sok minden változott. Egy új program mindig igyekszik kihasználni

üzemmód – mindössze külön-külön megnyerhetjük a futamokat, és ezzel kész. Ha valakinek viszont ennyi is elég, és Monster Truckozásra vágyik, ennél a játéknál biztosan nem fog jobbat találni.

Microsoft/Terminal Reality  
<http://www.microsoft.com/games/monster>

L Á T V Á N Y O S S Á G  
J Á T S Z H A T Ó S Á G  
S Z A V A T O S S Á G  
Z E N E B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, Win95  
Ajánlott: P400, 32MB RAM, 3D-kártya

87%



## MECH ÉLEK. AZ EZERMESTER

## HEAVY GEAR

**R**obotech, Mekton, Battletech...bizonyára sokaknak már ismerősen csengetnek a nevek. Akiknek mégsem, azoknak megemlíteném a Transformers nevű rettenetet is – erről már mindenkinek eszébe juthatnak a bazi nagy robotszörnyek. Illetve a robot megnevezés nem igazán pontos, elvégre ezeket a hatalmas harci gépeket emberek vezetik, méghozzá az esetek túlnyomó többségében ököszemű manga-leányzók. Ez a sajátos örület (aki vitatkozna az örület megnevezéssel, az vegyen kezébe egy amerikai képregény vagy játék-katalógust és lapozzon bele – tanulságos élmény) ugyan Japánból indult ki, ám hamarosan Uncle Sam is felfigyelt a dologra. A többit már mindenki kitalálhatja: szerepjátékok, rajzfilmek, könyvek, búgrék, kártyajátékok, gusztustalan mű-

lette meg, hisz művük határozottan emlékeztet a Mechwarriorra. Mondhatni kísérteties a hasonlóság. Ez persze nem lenne baj, főleg akkor nem, ha az eredeti ötlethez ezt az még hozzá is tenne az utód.

## EZ MI?!

Az igazat megvallva ez volt az első gondolat, ami a Heavy Gear közelebbi szemlélgetésekor felmerült bennem. Merthogy első pillantásra igen randának tűnt a program. Mielőtt még bárki is végleg leírná, azért két apróságot megemlítenék a védelmében. Először is közvetlenül az Incoming valamint a Forsaken után tekintettem meg a programot, s ez nem igazán kedvezett ökölmének. Másodszor pedig a Heavy Gear már tavalyi játék, csak épp Európába bő fél éves késéssel kezdtek el

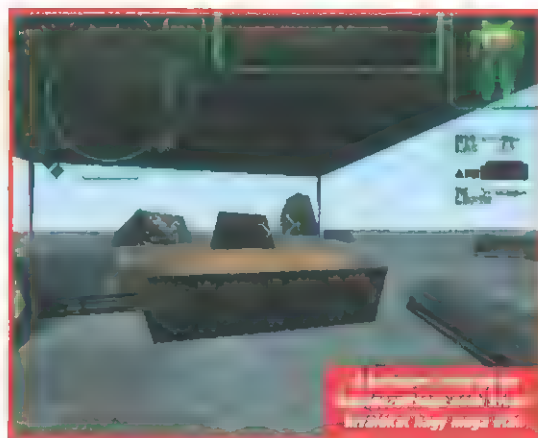
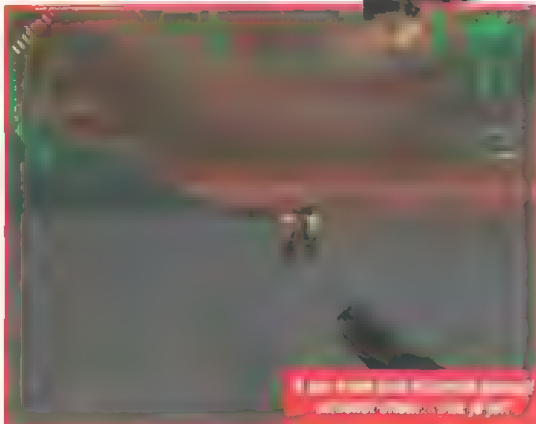
anyagfigurák valóságos özöne zúdult az ifjabb korosztály nyakába. Engem jóideig a hányinger kerülgetett ettől a stílustól, a piros kamionból jóságos robotbácsivá változó Transformereket meglátnom és megutálnom egy pillanat műve volt. Az utóbbi időben viszont volt alkalmam az eredeti japán filmeket, illetve néhány igényesebb Battletech-könyvet áttanulmányoznom, s ezek alapján már nem is tűnt olyan rettenetesen debilnek a dolog. Mi több, a már emlegetett Battletech világon játszó Mechwarrior 2 szerintem egyike a leghangulatosabb és legeredetibb harctéri "szimulátoroknak". Alighaem a Heavy Gear alkotóit is ennek a sorozatnak a sikere ih-

formalmazni. Ez pedig igen nagy öngólnak bizonyult, hisz a rövid idő alatt hallatlan fejlődésen mentek át a 3D-s játékok. Persze a tény ettől még tény marad: a Heavy Gear engine-je fölött igencsak eljárt az idő. Jómagam D3D mellett tekintettem meg a játékot, s örömujjongásra bizony nem sok okom akadt. Először is a fény, füst és ködeffekteket valahogy kimaradtak a játékból – holott ezek jelentik a különféle gyorsítókártyák tán legnagyobb vonzerejét. Illetve egy fényeffekttel találkoztam: néhány lövedék bazi nagy világos háromszögeket varázsol a talajra. Eleinte programhibára gyanakodtam, ám hamarosan rádöbbentem, hogy ez előre megfontolt

tán nem egy friss darab. Egy szó mint száz: grafika szempontjából szeríntem a játék egyáltalán nem üti meg a 98-as színvonalat. Ugyanakkor a már említett problémáknak akad egy pozitív vonzatuk is: az igen szolid gépigény. A játék egy 16 Mb-os P90-en is tökéletesen elfut, ami igen nagy ritkaság a mostanság megjelent 3D-s játékok között.

## A POZITÍV MEGLEPETÉS

Ez akkor ért, mikor viszolygásomat legyőzve kissé jobban belemélyedtem a játékba. Rá kellett ugyanis jönnöm, hogy maga a Heavy Gear cselekménye és hangulata igen kellemesre sikeredett. Maga a háttértörténet is egész eredeti: a távoli jövőben járunk, egy Terra Nova nevezetű bolygón. Ez valaha a hatalmas Terra-Birodalom gyarmata volt, ám annak a lakói a telepések sajátos szokása szerint kikiáltották függetlenségüket. E kopár világ harcias lakosai amúgy nem hívei a





vannak dolgozva, hogy az valóban párját ritkítja. Mégis a remekül kidolgozott hadjárat-rendszer volt az, ami igazán megfogott a játékban. Először is lejátszhatunk egy előre kidolgozott, nagyjából lineáris történetet (ami szerény véleményem szerint igen ötletes és szórakoztató), melyben az Északi Konföderáció egy fiatal tisztjeként kell átvészelnünk a korlátozottan egyáltalán nem nevezhető harci

cselekményeket. Ez eddig tiszta sor. Ami igazán érdekessé tesz a dolgot az az, hogy a harcedzett játékosok kedvékre generálhatnak maguknak különféle hadjáratokat – saját gearekkel és missziókkal. Ezek a hadjáratok egyébként igen logikusan felépítettek, például néhány komolyabb bázis elvesztése után nem csak hogy ellenfelünk egy nagy halom győzelmi pontot kap, hanem hadseregünk veszít az utánpótlásából is. Ez pedig úgy jelentkezik magában a játékban, hogy az elkövetkezendő küldetésnek során néhány komolyabb fegyvert már nem használhatunk. S ez csak egy kiragadott példa, még számtalan hasonló kedves meglepetés várja a dicső hadvezéreket...

### MECH-WARRIOR VS. HEAVY GEAR

Ami a grafikát illeti, itt ha egy orrhosszal is, de a Mechwarrior 2. viszi a palmát. Ez persze nem jelenti azt, hogy a Heavy Gear élvezhetetlenül csúnya lenne,



játékban. Kötelékünk tagjai néha valószínűsítő kis vitákat vágnak le a harc hevében, s nem egyszer a misszió kellős közepén kapunk teljesen új parancsokat illetve feladatokat (e szempontból egyébként a Heavy Gear igen nagy hasonlóságot mutat egy másik Activision játékhoz, a Battlezone-hoz). A pilótátlukból kikászálódva mindig részletes tájékoztatást kapunk a hadműveletek aktuális állásáról, a harci zónáról illetve a veszteségekről. S akkor még nem is szóltam az olyan apróságokról, mint a gyakori küldetésekben felbukkanó tapló kadéttársunkról vagy a ritka idegesítő stílusú kiképzőtisztéről. Szóval a hangulatra tényleg nem lehet egy rossz szavam sz.

Az irányítás szintén igen korrektnek mondható, hisz gea-

legnagyobb nehézségek árán tudtam kiszúrni az aktuális célpontot jelölő bazi nagy keret és a hasonló paraméterekkel megadott célkereszt között megbúvó távoli ellenséget.

Hogy mindezek után melyik játék a jobb? A fene se tudja, minkettők megvan a maga hangulata s a saját műfajában mindkettő a leg-

jobbak közé tartozik. Nekem, szigorúan szubjektív szempontok szerint ugyan a Mechwarrior 2. áll közelebb a szívemhez, de a Heavy Gearrel is nagyon jól el tudtam szórakozni. Ugyanakkor viszont azt sem tagadom, hogy a mostanság megjelent 3D-s játékok mellett a Heavy Gear még a "rút kiskacsa" hasonlatot is csak nagy jóindulattal érdemli meg. Az pedig, hogy az Activisi-



békés egymás mellett élésnek, ugyanis valaki ellen mindig hadat viselnek (ez a nagyobb választék híján a környező rendszerekben sündörgő terra seregekre és saját magukra korlátozódik). Most épp a Terra Nova egészét uraló két szövetség/érdekcsoport közül egymásnak ugrani: az Északi Konföderáció városállamai valamint a Déli Egyesült Államok.

Aki részletesebben is kíváncsi Terra Nova történelmére, az nyugodt szívvel nézegesse át a CD-n található infokat, nem fog csalódní. A világ történelme, a fontosabb karakterek és még az egyes gear-ezredek (!) is oly aprólékosan és részletesen ki-



csak épp messze nem használja ki a gyorsító-kártyákban rejlő lehetőségeket. Ezt a témát már eleget boncolgattam, úgyhogy inkább továbblépek. Hangulat. Ebből a szempontból a Heavy Gear messze ver minden hasonló játékot. S nem csak a már említett hadjárat-rendszer illetve a remekül kidolgozott s tált háttértörténet (vagy inkább háttértörténelem?) miatt. Maguk az egyes küldetések is sokkal változatosabbak és érdekesebbek, mint bármely más hasonló stílusú

rünk meglehetősen egyszerűen vezethető jóság. Az egérrel forgatjuk a törzset és irányítjuk a fegyvert, míg a billentyűzetről adjuk meg a haladási irányt – pofonegyszerű. Újdonság viszont, hogy lépegetőnk végsőképpen esetén akár kereküket is "növeszthet", így lényegesen gyorsabban, ugyanakkor nehezebben irányíthatóvá válik. Ez mondjuk elég érdekes megoldás... Egy biztos: a Heavy Gear könnyen kezelhető és megszokható játék, viszont túl sok forradalmi újítást nem tartalmaz. Egyedül az zavart, hogy időnként csak a

on mi a francért jegel hónapokon át egy olyan programot, mely műfajából adódóan szinte naponta veszít értékéből, számomra rejtély. Meggyőződésem: ha a Heavy Gear még karácsony előtt kiadják, nagyot kaszállhattak volna. Most viszont, a Battlezone és a hamarosan megjelenő új Mechwarrior epizód ellenében alig hiszem, hogy megállja a helyét a játék.

T.J.

**HEAVY GEAR**

Activision  
<http://www.activision.com>

**L Á T V Á N Y O S S Á G**  
**J Á T S Z H A T Ó S Á G**  
**S Z A V A T O S S Á G**  
**Z E N E B O N A**

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95  
Ajánlott: P133, 32MB RAM, DirectX-kompatibilis hangkártya, 3D-gyorsító-kártya

75%



"Harca" című könyvét (ennek idestó-

gyanakkor a viselkedés az Incoming törté-

kívül még számos közös vonás akad e két,

írók az is igaz, hogy a Rage Software programozóinak sikerült ezekből a sokat megkezdett gyorsítókártyákból kihozni a maximumot. Meg merem közzéadni: az Incoming nem éri el a játéktérmi automaták szintjét – hanem felülmúlja azokat. A sebesség szempontjából ugyan még a Sega és egyéb automaták javára billen a mérleg, ám a textúrák kidolgozottságában, a különleges effektusokban s nem utolsósorban a hanghatásokban már az Incoming a ny-

rettörténet kifejtésének soha vissza nem térő lehetőségét... Na szóval: 2008-ban járunk, a Föld szépen prosperál, pufók arcú kislányok játszanak a derűs kék égen fodrozódó hársnyfelhők alatt – szóval mindenki teljesen happy. Egy ideig. Merthogy elkezdtek szaporodni az UFO-észlelések, melyeket a kormány bátor holtatlansággal nem vesz komolyan. Egy ideig. Merthogy az idegen lények egyszerűen csak lecsapnak a földön lévő kisvárosi ürbázisra, s ez merő

# INCOMING

## SZEMFÉNYVESZTÉS!

rint az egy igen hájas tema. Alighanem ez utóbbi ténynek köszönhető, hogy a Rage Software legújabb akciójátéka, az Incoming

gyűnk "problémakört" tesztelt. Ez persze így magában még nem lenne baj, ám néhány pernyi játék után rögtön déja vu-értem. Egész pontosan egy moziban. Még pontosabban egy Independence Day nevezetű moziban. Independence Day nevezetű filmszerű izében.

küszöm én unom a legjobban, hogy a mos-

Shop hangulatú jelzőkkel kell szemlennem.

de hát ez van... Azt persze már most megjegyezném, hogy az Incoming már nemigen hajlandó elindulni gyorsítókártya nélkül.

az előző oldalakon kísérezett (vagy ezután – hiába, a tördelő nagy úr) Forsaken már bebizonyította, hogy kellő programozói tu-

mezei PC-n is "eldűcög". Ugyanakkor vi-

azért meg megjegyeznek annyit, hogy az Incoming nem elégszik meg egy jobb gyorsítókártyával, öklme nagyon

ben

A Nagy Honvédő Háború természetesen most is az ellenfél szülőföldjén fejeződik be



és a főnök (nyelvezetű) a nagy hatalmak és a nagy hatalmak

és a nagy hatalmak és a nagy hatalmak

és a nagy hatalmak és a nagy hatalmak

és a nagy hatalmak és a nagy hatalmak

és a nagy hatalmak és a nagy hatalmak

és a nagy hatalmak és a nagy hatalmak

és a nagy hatalmak és a nagy hatalmak

és a nagy hatalmak és a nagy hatalmak

és a nagy hatalmak és a nagy hatalmak

és a nagy hatalmak és a nagy hatalmak

és a nagy hatalmak és a nagy hatalmak

és a nagy hatalmak és a nagy hatalmak

és a nagy hatalmak és a nagy hatalmak

és a nagy hatalmak és a nagy hatalmak

és a nagy hatalmak és a nagy hatalmak

és a nagy hatalmak és a nagy hatalmak

és a nagy hatalmak és a nagy hatalmak

és a nagy hatalmak és a nagy hatalmak

és a nagy hatalmak és a nagy hatalmak

és a nagy hatalmak és a nagy hatalmak

és a nagy hatalmak és a nagy hatalmak

és a nagy hatalmak és a nagy hatalmak

és a nagy hatalmak és a nagy hatalmak

és a nagy hatalmak és a nagy hatalmak

és a nagy hatalmak és a nagy hatalmak

és a nagy hatalmak és a nagy hatalmak

és a nagy hatalmak és a nagy hatalmak

és a nagy hatalmak és a nagy hatalmak

és a nagy hatalmak és a nagy hatalmak

Az effektnek hála, kezdem elég rózsaszínben látni a világot

















A fényes gondolat, mi minden történhet ebben a nagy világban. Ott van például a Roswelli UFO-eset, ahol állítólag mindössze csak egy meteorológiai léggömb zuhant le, vagy a hivatalosan nem létező 51-es terület, ahol a mendemondák szerint egy idegen űrhajót tanulmányoznak. Az amerikai kormány persze mindent tagad, mégis minden tizedik ember állítja, hogy látott már UFO-t.

Még szerencse, hogy egyesek az "igazság" kiderítésének szentelik az életüket. Közülük talán a két legismertebb alak Mulder és Scully, a világszerte sikert aratott X-akták sorozat főhősei. A két FBI ügynök bizarrabbnál bizarrabb ügyek felgöngyölítésén fáradozik: a TV-sorozat re-

FBI titkos anyagából már jó ideje nem lehet komolyan venni. Mindenesetre akár komolyan vesszük, akár nem, egy dolog vitathatatlanul bebizonyosodott: a TV-sorozat számtalan nézőt ültet le a képernyő elé, sőt még a videón kapható epizódokra is van igény. Sajnos jelen pillanatban az MTV éppen levette a hétfői műsoráról a sorozatot, ezért a hazai közönség számára a Fox Interactive nem is időzithette volna jobban az X-akták játék változatát. Mielőtt azonban továbbmennénk, egy dolgot már most tisztáznunk kell (nem hiába, az igazság keresése bonyolult szakma): az alábbiakban ismertetésre kerülő játék nem azonos a múlt számunk híreiben beharangozott Unrestricted Access alcímet

Mint látható, a játék tulajdonképpen egy újabb epizód a jól ismert színészekkel, csak hogy itt most a játékos kapja a főszerepet. Mintha csak a TV előtt ülnénk: a játékok már elkezdődik, de még mindig íródik ki a stáblista. Ahogy az várható volt, a cselekmény nagyrészt Full Motion Video jelenetekből áll, sőt maga a játék is valódi terepen, azaz fotókon zajlik. Próbálatlanul fogalmazva: minden egyes helyszínt több szemszögből lecsúszva kaptak, s ezeknek a képeknek a segítségével mászkálhatunk, vagy felfedezhetünk több tárgyat. Egyes helyszíneket még be is animáltak, így például a folyó hulláma, a fák ágait pedig szél mozdítja. Így életre keltett terepen hasonlóképpen a személyekkel találkozhathatunk: a szálloda recepciósnője hozzájuk fogadja, a vámpirt egy kinal a halásházánál, a kávézóban pedig a kávézó mossa és így tovább – egyszerűen, ahogy már említettünk egy filmet, leszünk a főszereplői.

Mielőtt azonban továbbmennénk, azt kell kiderítenünk, hogy Mulder hová jutva végre találkozhat Scullyval. Már most előrebocsátom, hogy nekünk nem az ő és nem is Scully szerepét szánták. A Seattle-i FBI iroda egyik alkalmazottját, Craig Willmore ügynököt fogjuk irányítani. A nyomozás tárgyát képezi, az ő eltűnésük ügyében fogunk ugyanígy eljárni. Az első ismerős polá Skinner lesz, Mulderék főnöke. Szemlátomást aggódik az ügynökök miatt, hiszen személyesen jött el a fővárosból, és kért segítséget a helyi irodától. Vele fogunk dolgozni, ő lesz tulajdonképpen kezdetben a partnerünk. Érdekes, hogy bár Mulderék utazási költségeit és szállodaszámláit ő hagyja járni, mégsem tudja, milyen ügyben jöttek a városba – csupán arról van információja, hogy emberei hol szálltak meg. (Egy ilyen laza főnöknel én is szívesen dolgoznék.) Ezen a vonalon indul meg tehát a nyomozás. A teljes végigjátszásra itt az alábbiakban most ne számítsatok, annyit azonban elárulhatunk, hogy Mulderék eltűnése természetesen kapcsolatban van a földönkívülivel.

Gyakorlati "kalanderoknak" az irányítás nem okozhat problémát: ahol a mutató állt, nyílna, ott a megfelelő irányba

fordulhatunk vagy haladhatunk, ahol pedig egy pislogó szemre vált, ott valami megvizsgálható tárgyat találunk. A harmadik lehetőség a villámzó kőz: az ilyen tárgyakat ki/be kapcsolhatjuk, s hasonlóképpen nyithatjuk például az ajtókat is. Ha egy élő személyre mutatunk, egy szál jelenik meg – így tudunk beszélgetni. A felfedezett tárgyak listája a "széles vásznú"

## files

Lehet, hogy az igazság most odafent van?



Ez az érdekes kérdések és az értéktelen nyeremények játéka

jongói az említett UFO-kon kívül találkozhattak már például nyúlókony festő gumemberrel, a testéből kilépő, bosszúra szomjazó nyomorék kommandóssal, több száz éve a fák gyűrűjében rejtőző veszélyes életformával, és még sorolhatnám tovább az eseteket. A hivatalos álláspont szerint ilyen dolgok persze nem is léteznek, ám a két szorgalmas ügynök mindig mindenre fényt derít (vagy látnyal). Azaz csak derítene, mert a végén mindig az derül ki, hogy akiről azt hittük, hogy tud valamit, az se tud semmit, szóval a dolgok csak úgy spontán léteznek. Egyezzünk meg tehát annyiban, hogy az igazság oda-át van.

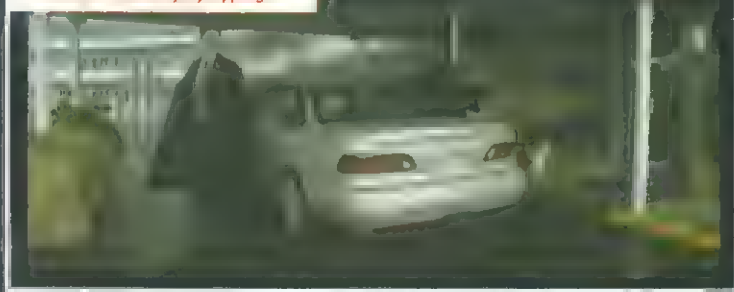
Remélem, ezzel a kis eszmefuttatással nem gázoltam senkinek a lelki világába, de hát ezeket a bizonyos történeteket az

viselő programmal – most az Interactive Adventure nevű változatról fogunk szólni.

### A LEGÚJABB EPIZÓD

A program felinstallálása után rögtön felcsúszunk a képernyőn Mulder és Scully, amint egy romos raktárpépületbe hatolnak be. Mulder – szokásához híven – amint belép, már rögtön fel is fedez valami fontos nyomot a földön, ám hirtelen megjelenik három alak, akik figyelmeztetés nélkül tüzet nyitnak. Meseinknek még védekeznünk sincs idejük, gyorsan hasra velük magukat. Mulder előhúzza a szolgálati leggyereket, de a használatára már nem kerül sor: valami fényesség jelenik meg, és a támadóknak már csak a halálhürgését hallani... Jöhet a megszokott főtém.

A tényállás a következő: a hotelban szálltak meg Mulderék. Hotel van, Mulder nincs. Itt valami rejtély lappang...



játekter alatt fog kirajzolódni, de csak akkor, ha te visszatér a mutatót. A jobb egérgombbal tudjuk az ikonokat megvizsgálni, a balbal pedig használhatjuk őket. (Ekkor vehetjük elő például az elektronikus jegyzetfüzetünket, vagy a mobil telefonunkat.) A használat sokszor csak kézbe vételt jelent, megmutathatunk például fényképeket vagy tárgyakat a tanúknak. Amikor kézbe vesszünk valamit, a mutató is felveszi a tárgy alakját – kivéve néhány speciális dolgot, mint például a fényképezőgép, vagy a pisztoly, melyeknél megfelelő calkereszt jön működésbe. Ha már nem akarunk használni egy tárgyat, egyszerűen csak le



kell vinni, vissza az inventoryhoz.

A képernyő tetején is jelennek meg ikonok, ám ott ritkábban – például amikor beszélgetés közben valamilyen tárgyról beszélhetünk. Többnyire egy kék gömböt láthatunk fent, ez a kezdők számára igen hasznos lehet, mivel ezzel kérhetünk segítséget. Csak rákattintunk, és máris kirajzolódik a következő tárgy, amit meg

felelőleges tereptárgy, tehát ha nem használunk segítséget, a keresgélés nem is olyan egyszerű. Jellemző, hogy még hűsünk magánéletébe is bepillantást nyerhetünk: például egy (az ügy szempontjából lényegtelen) levelet olvashatunk el, amiből kiderül, hogy hűsünknek van egy elvált felesége és egy kislánya; vagy a napi postánkat átvizsgálja arra derül

*ki, hogy ember*

szeg sorban találhatunk, és amiket megszaj is feltennünk. Kivételt képez az a ritka eset, amikor nekünk kell valamire válaszolnunk. Ilyenkor sokszor nem is válaszolunk, hanem hangulatok közül választhatunk. (Például: humoros, komoly vagy paranoiás reakció.)

A főbb teendőkre tehát könnyű rájönni, ugyanakkor elég idegesítő, hogy néhány dolognak mindenképp meg kell történnie

még el is kell beszélgetni. Nem mond ugyan semmi fontosat, mégis muszáj megtennünk, ugyanis csak ezután csatlakozik hozzánk Skinner, és csak ezután jelenik meg a térképen a hotel (mint helyszín). A küldetést egyébként el is lehet szűníteni, bár ehhez elég nagy hülyeséget kell csinálnunk. (Például részegkedhetünk a főnök irodájában, vagy rálehetünk egy ártatlan emberre, stb.)

## AZ IGAZSÁG MÁR IDEÁT VAN

AZ ÉRTEKELES

Az X-Files összességében egy minőségi program, rég láttam olyan játékot, amiben ennyire adtak volna a részletekre. (Nem csoda, hogy mindenfajta sürítés ellenére csak két CD-re fért fel.) Nagyon tetszik, hogy szinte minden meg lehet vizsgálni, bekapcsolhatom a lemezjátékot, a TV-t – frakkon valóságos helyszíneken kalandozhatok. A színészi játékkal ugyan néhol nem voltam megelégedve, de azért összességében az is profi munka, erre a kalandra aztán nem lehet mondani, hogy nem életszagú. Amikor elsőnek hallottam róla, hogy az X-aktákból játék készül, pontosan egy ilyen kalandra gondoltam, szóval az enyém izlésemet tökéletesen eltalálták. Bár relatíve nem

A helyszíni szemle eredménye egy tölteny a raklat egyik oszlopában



Mig rajöttem, hogy a nyomok egy orosz óceánjáróhoz vezetnek, installáltam magamnak egy különbejáratú Scullyt

Funk munkája mellett novellákat is próbál írni. A fontos beszélgetéseket nem lehet elrontani, nincsenek jó vagy rossz dialógusok. Egyetlen kérdés van, amiket

nie, még akkor is, ha lényegtelen. Például a játékok legelején nem ronthatunk be rögtön a főnökhez: le kell ülni az asztalunkhoz, és meg kell várunk, amíg telefonon behív minket. Aztán nem elég, hogy mindent megbeszélünk a főnökkel és Skinnerrel, majd összeszedjük a felismerelésünket és átadjuk az egyébként való ügyeinket a másik ügynöknek. Cooknak, az említett kollégával

túl nehéz végigvinni a játékot és aki egyszer már túl van rajta, nem hiszem, hogy újra neki fog, azért az X-Akták rajongóinak kötelező darab.

V.Z.

kell keresnünk, vagy esetleg csörög a telefon (figyelmeztetve minket, hogy oda kell menni, és fel kell venni). Ha esetleg a fomenibe akarunk visszatérni (ott találhatjuk az állásmentést és a töltést is), akkor is felülre, a jobb felső sarokba kell mennünk a mutatót.

### EGY EGYSZERU UGY

A játék nem túl hollywoodi: minthogy a cselekmény lineáris, nem nagyon lehet vakvágányra futni. A munka lényege ugyanaz, mint egy igazi nyomozó esetében: átvizsgálni a terepet, és kiszűrni, mi lehet fontos nyom. Rengeteg az úgymond

Ez a kínai már eleve gyanúsán viselkedik, nem látott és nem hallott semmit, és egyébként sem visel kalapot



Electronic Arts/Fox Interactive  
<http://www.hyperbole.com>

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD,  
Win95, DirectX-kompatibilis

82%



Bizony már nem ma volt, amikor Schwarzenegger a Running Manben megmutatta, hogyan is kell szórakoztatni a jövő polgárait. Azóta számtalan videójáték készült az ő "útmutatásai" alapján: hatalmas arénák, bennük csúcstechnológiával felszerelt gladiátorok – ez kell a népeknek, legalábbis a sci-fi írók szerint. Ez a helyzet az alapja a Redline-ban játszható versenyeknek is: a játékosok állig felfegyverzett terepjárókkal, páncélozott furgonokkal gyilkolhatják egymást. Életre-halálra megy a harc és bár csak egy győztes lehet, mégis mindig van jelentkező, hiszen az első helyért nem mindennapi fizetség jár...

Nem mondhatni tehát, hogy a Redline alkotói valami újat álltak elő, legfeljebb a téma megközelítése az, ami újszerű. Az átlagosnál nagyobb szabadságot kap a játékos: a

# REDLINE

## VÖRÖSLÁTÁS

se a Turok-hoz hasonlítható: tulajdonképpen csak egyetlen fegyverünk van, s azt hűsünk a löszerválasztástól függően "hajtogatja" (felhajt egy távcsövet, kinyit egy gránátvető-nyílást, stb.). Ha már elfogyott a municiónk és épp a pályán sem találunk egy újabb pakkot, a végső megoldás egy brutális körfürész. Igaz, csak az emberek ellen brutális, az autókát elég nehéz vele megközelíteni anélkül, hogy ne minket üssenek el. Az autókra felszerelt fegyverek hasonlóképp "pofásak", nagyon tetszett például a géppuska: klassz látni, ahogy forog a cső. Autónkat a versenyek előtt természetesen iz-

nyomán hatalmas lángok csapnak fel, de ennek ellenére a csőrömpöve szanaszét szóródó alkatrészek és a gomolygó füst közül sérteletlenül bukfcencznek ki a pilóták. Igaz, ellenfeleink akkor a legsérülékenyebbek, amikor éppen kocsit nélkül maradnak, vagy amikor éppen átszállnak egy másik autóból. A gyalogosokat frankón "ki lehet vasalni", avagy megereszthetünk feléjük egy géppuska sorozatot. A gázolások roppant életszerűek: ha a delikvens időben észleli a szándékunkat, még gyorsan elvetődhet előlünk, de ha már későn kap észbe, nagy puffanással csapódik le a motorháztetőről. A

viselkedése is megfelelő, sajnos azonban nem hibátlan. Idegesítő, hogy például nem lehet áthajtani egy romos falon, noha gyalog simán átgörhajthatjuk azt. A gyaloglásnál nem sokat tapasztaltam az állítólagos motion captured mozgásokból, az animáció nem éppen egy Tomb Raider minőség.

Hogy befejezzem a mondandómat: a Redline összességében egy közepes érdem-jegyet érdemel –



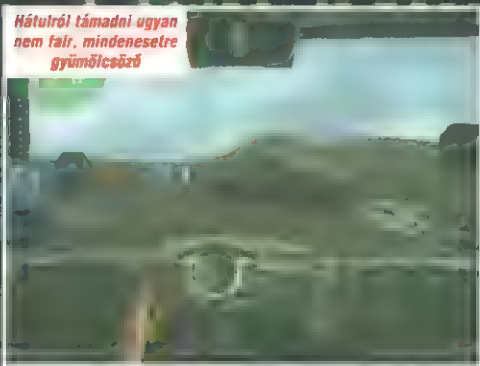
A hosszú élet titka most sem a páncélautók gyalogos betámadása

mas és sokszor kusza áthálózaton arra kalandozhatunk, amerre csak akarunk, és ha netán ráakadunk egy gazdátlan autóra, nyugodtan beszélhetünk. Sőt nem csak a járműveket tulajdoníthatjuk el: beugorhatunk például a pályákon elhelyezett ágyúba is. Emberünket (avagy az autónkat) Doomos perspektívából irányíthatjuk, de átválthatunk Tomb Raider-szerű követő nézetre is. Akár gyalog vagyunk, akár egy kocsiban ülünk, mindig legalább négy féle fegyver közül választhatunk, úgymint: rakéta, géppuska, gránát, stb. A 3D-s fegyverek grafikai kivitelezé-

sejünknek megfelelően fegyverezhetjük fel.

A meccsek eltérő jellegű átlagban folynak: van ahol egy olajmező fölött, fűrtornyok között kell keresnünk az ellenfeleket, de van olyan is, hogy egy nagyvárosban, leszakadt hidakon kell átugratnunk. Akad olyan aréna is, ami abszolúte a Running Man-juttatja az ember észébe: elhagyott romos utcákon, dőlő épületek között folyik a harc, s az egyetlen dolog, ami még működik, az a városrész kivilágítása. A talak menten elhelyezett rámpákon még az épületek tetejére is felhajthatunk, szíval van bőven hol elbújni, avagy lesben állni. A tágas, reflektorokkal megvilágított terek sem hiányoznak – néhány ellenfél előszereléttel ezeken a helyeken vár minket. Pusztitást ráadásul nem csak a mezőnyben végezhe-

versenyzőket az átlagosnál is keményebb fából faragták: nem csak gázolásból, de még rakétatámadásból is több kell nekik. A "meghalásnál" viszont úgy érzem, hogy a programozók a Carmageddon-ba bérjaira próbáltak töml. Ha épp egy rakétával, vagy az autónk lökhárítójával vetünk véget valaki életének, véres hűscafatok maradnak hirmendők. Hűsünk – Duke Nekem után szabadon – valamilyen szarkasztikus megjegyzéssel néha még el is búcsúztatja áldozatait.



Hátulról támadni ugyan nem fair, mindenesetre gyümölcsöző

Ah, végre egy kis Carmageddon-feeling: gyalogosok a hűtőrács előtt!



A 3D-s engine (a gyorsító kártyák tudását igénybe véve) jól végzi a munkáját: a terep jó messzire belátható, így az ellenfelek felkutatásához nem csak a radarra vagyunk kénytelenek támaszkodni. (Ezen felül vannak jelelve a gazdátlan eszközök, és pirossal az ellenfelek.) A robbanások, és a fényes lézerek is klasszak, szóval a grafikát illetően nem lehet okunk panaszra. Az autók igénytása és

nincs benne semmi olyan, amit más játékokban már ne láttunk volna, az akcióra könnyen rá lehet venni. Ez egy olyan játék, amit szinte kizárólag csak hálózaton, többen érdemes játszani.

V.Z.



Nát a Tippmixben a hazai csapat esélye most nem túl magas...

**redline**  
Electronic Arts/Accolade  
<http://www.accolade.com>

**L Á T V Á N Y O S S Á G**  
**J Á T S Z H A T Ó S Á G**  
**S Z A V A T O S S Á G**  
**Z E N E B O N A**

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95  
Ajánlott: P133, 32MB RAM, DirectX-kompatibilis hangkártya, 3D gyorsítókártya

**73%**



# CINKELT LAPOK

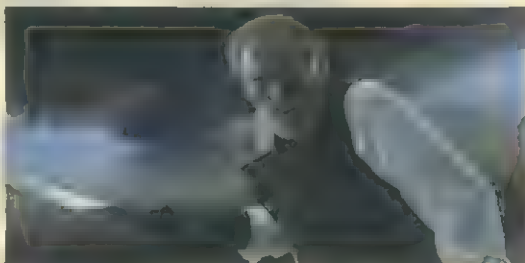
## BLACK DAHLIA (2. rész)

■ Miután visszatértünk irodánkba, a folyosón borzalmas rémképek rohannak meg bennünket: egy kaput látunk, amelyből egy idős férfi bukkan elő, és botjával pecsétet süt a homlokunkra. Szerencsére a rémálom gyorsan eloszlik, hiszen csak az asztalunkra dőlve bóbiskoltunk el (talán megviselte egy kissé a hátor ügynököt, hogy egyrészt szemlét-mást meg akarta valaki gyilkolni, majd egy bájos ismeretlen egy levágott fejet postázott neki névre szólóan). Álmunkból az irodába lépő Merylo riaszt fel bennünket. Egy reggeli újságot hajít az asztalunkra, és a mozdulatából már látszik, hogy meglehetősen morózus hangulatban van. Igen barátságatlanul érdeklődik, hogy mi a jó édes nénikénket műveltünk este. Miába szabadkozunk a fegyverrel kapcsolatban, mondván, hogy önvédelem volt – őt sokkal inkább a Torzós Gyilkos érdekli, akinek újabb áldozatát találták meg. Legjobb lesz tehát ha mindent elmondunk neki, nevezetesen azt, hogy a gyilkos legújabb áldozata valószínűleg a Thule Társaságnak dolgozott, így tehát nem kizárt, hogy kapcsolat van a két ügy között. Miután Merylo távozott, nézzük meg az újságot, amelynek vezércikkében egy McGinty bárból való, zavaros fejű szemtanú beszél a feltételezett gyilkosról: idős férfi ördögi szemekkel, különös pálcával és különös idegen akcentussal, aki azt állította magáról, hogy Isten lovagja, és szent küldetésben jár...

■ Ballagjunk át Sullivanhez beszámolóra. Az ajtaja előtt ismerős hangot hallunk: éppen az FBI ifjú üdvöskéje, Winslow mester próbál alánnak tenni, de mi helyt berontunk, elhúzza a csikot. Kér-

dezzük meg Sullivant, hogy ugyan mire is célzott Winslow Walter Pensky "sajnálatos állapotát" illetően, mire a főnök kiböki, hogy elődünket az FBI idegösszeomlás alapos gyanúja miatt egy zárt intézetbe szállíttatta, ahol most szoros őrizet alatt áll.

■ Most jöhet egy helyszíni szemle megboldogult Louie barátunk egykori rezidenciáján. Ez egy meglehetősen igénytelenséggel berendezett padlásszoba, ahol kosz, romok és a falakat díszítő rúnák fogadnak bennünket. A kályha előtti részen némi hamut találunk, amelyet az ecsettel elsepregetve néhány újabb rúna tűnik fel, hasonlatosak a zacskóban le-



vőkhöz. Egy újabb rémkép következik, amelyben az álmunkban látott férfival találkozunk – egy bárd segítségével épp szokásos elfoglaltságát űzi... A rúnáktól balra egy meglazult deszkát fedezünk fel, amely alól egy szerencsedoboz kerül elő. (Tudjátok, olyan mint a kutyaházak persely, amelyik különféle alkatrészeknek mozgására nyílik csak ki.) A fűrészmalom mintázó doboz különféle részeit nyomkodásához és forgatásához titulusokhoz kelltemek szorakozni. Vánok. (Türemleneknek LOGHOUSE) A dobozból egy rúna díszítésű gyűrű, valamint egy kulcs kerül elő, ami a falnál álló kredenc zárját nyitja – már ha megfelelő sorrendben nyomkodjuk, húzkodjuk és forgatjuk (TURNKEY). A fiók egy rúnákkal díszített agyart rejt.

■ Itt az ideje, hogy utánanézünk ennek



## INCOMING

A egyszerű 3D lövöldözés játékból mindössze annyit a dolgunk, hogy játék közben a Shift billentyű lenyomvatartása mellett bepötyögjük az alábbi kódokat:

solidasarcok  
aldmacdonald  
saperdaisy  
invulnerabilky  
infiniteweapons

### Sérthetetlenség

vicces kód, hatására ürtökenek ösziük a földet. Viháá...

- egy lövéssel mindenkit elpusztíthatunk
- ezt mindenki találja ki maga
- végtelen lőszer

a bizonyos Mr. Muhhavennek, akinek a nevét a nyakunkra küldött bérnyilkos gyufaskatulyájában találtuk – irány tehát a Hotel Cleveland. A recepció fajtájának jellegzetes képviselője, mert egyes infokat ki lehet húzni belőle (a chicagói illetőségű Mr. MULLhaven a szálloda egyik legjobb vendége, mert üzleti útjain gyakran igénybe veszi a szolgálataikat, és pillanatnyilag valószínűleg nem tartózkodik a szobájában), de azt például sem vesztegetéssel, sem a COI-igazolvánnyal való fenyegetéssel

sem lehet kivenni belőle, hogy hányas szobában lakik (a vendégkönyvet pedig nem tudjuk ellopni). A megoldás kulcsát a beszélgetés közbeni egyik intermezzo adja meg: a sarokban álló nyilvános telefonon hívjuk fel a portát (a száma a gyufaskatulya hátulján található), és Muhhavenként (illetve Mullhavenként) bemutatkozva reklamáljuk a reggeli újságot. Az alaposan letolt boy már rohog is felfelé az újsággal, mi pe-



dig besurranunk mellé a liftbe. Miután a takarítónő benyitott a szemközti szobába, toljuk át a kocsiját, Muhhaven szobája elő, majd vegyük ki az edények közül a kést, amellyel az ajtó feletti deszkalapot lefoszogatva bejuthatunk a szobába. A legérdekesebb célpont természetesen a szekrény, ami zárva van, viszont a zárat pontosan ugyanolyan rúna díszíti, mint a Louie-nál talált gyűrű... Egy újabb álmokép következik, amelyben egy Clevelandben meglehetősen szokatlan öltözködést (SS-tiszti egyenruhát) viselő úriemberrel kerülünk összetűzésbe, de miután az álmokép szerzeteslőtt, bejutunk a szekrénybe, ahol eléink tárul Mr. (vagy Herr) Muhhaven meglehetősen zűrös ma-

gánéletének néhány relikviája: találunk két macskakaparással írt levelet egy igen tiszteletreméltó hölgytől és úrtól, egy elég borsos számlát az italfogyasztásról, néhány szexuáliságot, pár óvszert, egy nyakörvet – ja, és egy kitöltetlen meghívót a Raven Clubba (ez utóbbit a zsebünkbe is sülyesztjük). Az ágy melletti éjjeliszekrényen levő korszóban egy kulcsra bukkanunk, valamint egy képre – de amint a képet megnéznénk, zajt hallunk az ajtó elől, tehát kénytelenek vagyunk a függöny mögé bújni. Néhány jópofa, gengszternek látszó figura masírozik be a szobalány kíséretében, kicsorélik a korszóban levő fotót, aztán távoznak is. A kép Mr. Muhhavent ábrázolja, meglehetősen félreérthetetlen pozícióban egy hölgygel, a hátoldalon szerény ajánlással: "Művészi tehetségem legújabb bizonyítéka. A negatívokat megkaphatja, ha a szokott helyen és a szokott időben találkozunk." Hm. Úgy látszik, Mr. Muhhavent zsarolja valaki.

■ Sullivan főnöknek ismét egy csomó mondanivalója akad. Pensky utolsó ügye iránt érdeklődve egy dührohamot sikerül provokálnunk nála, de miután sietve közzöljük, hogy valami összefüggés lehet a

jelenlegi esetünkkel, bosszúsan közli, hogy ő sem tudott belenézni az aktába, mert az FBI ezonnnal nikobozta. Valószínűleg Winslow koma irodájában vannak. Muhhavenről annyit tud, hogy igen jó politkai kapcsolatok-

kal rendelkező üzletember, mellesleg az izolacionisták (az USA-t a háborútól távol tartani szándékozik) egyik vezetőalakja. A zsarolás kapcsán annyit derül ki, hogy Clevelandben tartózkodik egy von Mess nevű német diplomata, a III. Birodalom elkötelezett híve – nyilvánvalóan kém, de semmit nem lehet rábizonyítani. Mindenesetre neki talán valami



## ARMY MEN

"Csak halog a kóder" – legarababb adó, hogy a gaz nekünk oda be nem olvasztja valami gonosz kóderrel. Eme kilométereseményt megelőzően nyomjuk le az Esc gombot, és már gyaníthatjuk az alábbi, szerencsétlen kódokat:

TRIUMPH  
INVULNERABLE  
PARALYSIS  
PLETHORA  
OCCUPATION

A kódok az álmunkban teljesen új ömí sérthetetlennek válik, meghívja az ellenfeleket, fészkerészletünk maximuma, és a rúnák láthatatlanná válik az ellenség szemében, egészen addig, míg el nem kezd tüzöld.



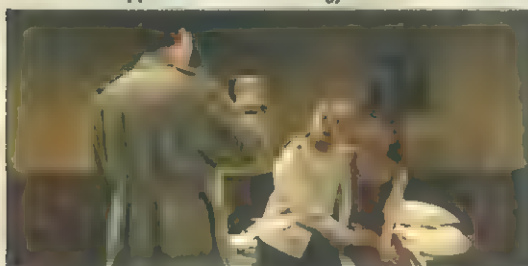
köze lehet a dologhoz. A kompromittáló fotóról Sullivan azonnal megmondja, hogy a Flanagan's nevű, kétes hírű szórakozóhelyen készült, ahol olyan hölgyek várják a t. vendégeket, akiknek erkölcsi kapcsán egy pillanatnyi kétely sem merülhet fel. (Úgy látszik, a főnök sem csak a munkájának él.)

■ A térképen ezután megjelenik a Flanagan's és Winslow irodája. Először az utóbbinál tegyük tiszteletünket. Hopplá! Talán nem a legalkalmasabb pillanatban zavartuk meg, ugyanis szemlátomást valami roppant fontos diktálnivalója támadt a figyelemreméltó domborzati viszonyokkal rendelkező titkárnőjének – mindenestre még szakít ránk egy percet. Igen "figyelemre méltó" következtetésre jutott az előző éjszakai történeteket illetően: Louie a maffiának dolgozott, a ránk küldött bérnyilkos is a maffiának dolgozott, és mindkettőt a maffia nyírta ki. Komoly. Kérdezhetjük még Muhlhavenről és von Hessről is (bár – a későbbiek fényében – talán nem igazán taktikus kifecsegni, hogy valami náci mesterkedést gyanítunk a dolgok mögött), nemkülönben Pensky dossziéjáról, ami ott pihen a széfében, és egyébként esze ágában sincs megmutatni nekünk. Ezzel a társalgást rövid időre elnapolja – fontos diktálnivalója van ugyanis...

■ Ugorjunk el a Flanagan kupiba, ahol természetesen rálelünk Muhlhaven úrra, aki először roppant felháborodik megje-

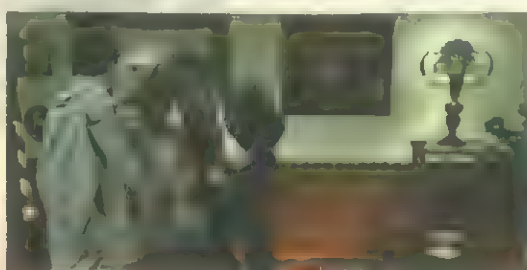
Sajnos pecsételés ügyben nem tud segíteni, hagyjuk tehát magára kellemetlen helyzetében és alsónadrágjában.

■ Winslow irodájába visszatérve nyugodtan ténykedhetünk, ő ugyanis a szomszéd szobában már javában diktálja a titkárnőt. (Miket mondok már?! A falon sorakozó fotók elég vegyes társaságot mutatnak: Roosevelttel mellett szerepel még Al Capone, valamint igen nagy bőségben az ifjú Winslow, mint reményteljes rögbisztár. (Talán ezért nyaggatja az ő Jimbo barátját állandóan a sporttal.) A széfet az ajtó mellett, csendéletet ábrázoló festmény alatt találjuk, viszont a széfek igen rossz szokása szerint zárva tartózkodik. A nyitó kombinációt az egyik Winslow-fotóra firkantva találjuk, egyébként meg MASTERLOCK. A Pensky-dosszié egyébként igen sok kérdést megvilágít: az első oldalon két újságkivágást találunk, az egyik egy bécsi múzeumból ellopott középkori ereklyéről tudósít, a másik pedig egy Ausztriából megszökött doktorról, az egykori náciról – talán nem lesz nehéz kikövetkeztetni, hogy a cikk két alanya valószínűleg együtt hagyta el a sógorok földjét. A következő oldalakon Pensky beszámol arról, hogy egy beépített informátortól azt a tájékoztatást kapta, hogy az SS valamilyen hadműveletet tervez az USA-ban, hogy megszerezzen egy Dahlia fedőnevű különleges "technológiát", amiről a későbbi nyomozás megállapítja, hogy nem is egy technológia, hanem egy természetfölötti erővel rendelkező misztikus tárgy, amelyről a náciak azt hiszik, hogy birtokában megnyerhetik a háborút. Az utolsó lapokon Sullivan intéz aggódó leiratot bes-



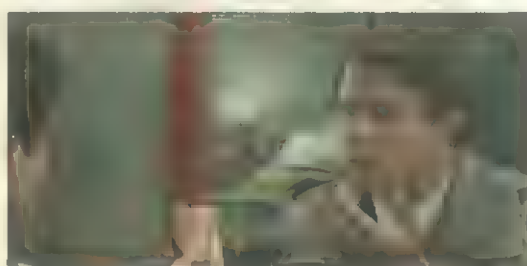
lenésünkön, de a fotó láttán csak hajlandó szöba elegyedni velünk. Sikerül megtudnunk tőle, hogy von Hess zsarolja, ráadásul azért a látszólag érthetetlennek látszó okért, hogy bejusson a Raven klub zártkörű partijára. További tudakozódás után kiderül, hogy a Raven klub mögött egy lovagrend áll (nahát...), és von Hess ezek társaságát keresi, mert meg akar szerezni valamit tőlük. (Ez már érdekesebb.) A partira csak egyetlen módon lehet bejutni: rendelkezni kell a lovagrend írnoka (vagyis Muhlhaven) által aláírt, és a rend pecsétjével lebélyegzett meghívóval. Ilyet mi már alkalmasint magunkhoz szolgáltunk Muhlhaven úr szekrényéből, adjuk tehát neki oda szignózásra. (Csodálkozik, hogy honnan van nekünk ilyen...)

osztottjához annak idegállapota kapcsán, majd egy parancsot olvashatunk, amely Walter Pensky nyomozót azonnali hatállyal felfüggeszt a COI-nál betöltött státuszából, és szigorú orvosi megfigyelés alá helyezi a Sunnyvale kórházban. Miután a dossziét visszaraktuk a helyére, Jim a biztonság kedvéért még magá-



hoz veszi Winslow FBI-igazolványát, és gyorsan becsapja a szép ajtaját. Épp idejében, mert a Nagy Diktáló befejezte a mai adagját, és kissé rendezetlen állapotban megjelenik a színen. Talán jobb, ha nem is zavarjuk tovább...

■ Sunnyvale-be Winslow FBI-igazolványával surranunk be, és itt találkoznak a kissé megzuhanat Penskyvel. (Őt alakítja egyébként a a játék dobozán annyira reklámozott Dennis Hopper, aki valami hollywoodi nagygöy akar lenni – bár nekem még csúszl sem, mert az életben nem hallottam róla.) Miután a barátságtalan nővér távozott, és Pensky is kiköpte a gyógyszerét, hosszas csevegésbe foghatunk vele. Az ügy, amelyben nyomozott természetfeletti, ördögi erők nyomára vezetett, és szent meggyőződése, hogy azért dugták be ebbe a kórházba, mert túl közel jutott a megoldáshoz. Mikor felvetjük, hogy esetleg kapcsolat lehet a Dahlia és a Torzós Gyilkos között, buzgón helyesel: darabolós barátunknak eddig nyolc áldozata



volt, és ha az ősi jóvendülésben leírt formula igaz, akkor még egy hátravan. Új nap, új helyszín – és természetesen egy új rémálom, amelyben belepottyannunk a tükörbe, és onnan vagyunk

kénytelenek végignézni, amint a megjelenő doktor bácsi kizitáskájából a már jól ismert kis kéziszerszámját, általában a már ugyancsak jól ismert öregemberré, és a maga bárdolatlan (sőt, inkább bárdolt) módján nekiáll felszabdalni Mr. Penskyt... Mikor magunkhoz térünk, Pensky érdeklődve néz ránk. Mielőtt elmondanánk, hogy milyen látomásunk is volt, leírja a fickót a pálcával – egy időben ugyanis ő is hasonlót álmodott. A fickó irányítja a Dáliát (vagy a Dália őt? –

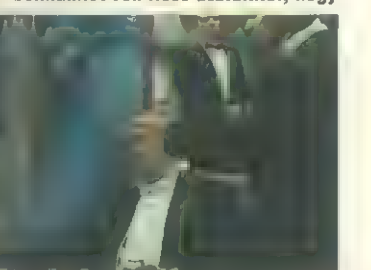
ezekkel a szenvedő szerkezetekkel mindig is hadilábon álltam), és képes arra, hogy behatoljon az álmainkba. Csak egyetlen módja van annak, hogy szembeszálljunk vele, nevezetesen az, ha megszerzünk három talizmánt: a holló tolla jótékonyan eltakar, a farkas agyára megvéd az ellenünk támadóktól, a sárkány bölcsessége pedig irányítja lépteinket. Ha megszerztük ezt a három totemet, akkor jöjjünk vissza hozzá, és megmutatja, hogyan harcolhatunk a Dahlia ellen. A tárgyak lelehetőségét illetően annyit tud mondani, hogy a holló tollát megtaláljuk az irodájában, a keresztes hadjáratokról szóló könyvben

– ehhez mi még annyit tehetünk hozzá, hogy a farkasagyar már nálunk van, szóval már csak a sárkány bölcsességére van szükségünk. A Raven Room kapcsán semmi újat nem tudunk meg az egykori nyomozótól, de amikor előtárjuk, hogy már csak Landulph követőinek pecsétjére lenne szükségünk a partira való bejutáshoz, észbe jut, hogy látott egy sárkányos pecsétnyomót dr. Straussnál, a múzeumban.

■ Tehát miután felvettük a varjútollat, irány a múzeum. A bájos Miss Strauss természetesen szívesen odaadja rövid használatra a pecsétnyomóját, bár jelzi, hogy a mintája mintha nem egészen lenne megfelelő. Ez persze agyint a jobb idegesítő puzzle lesz, amelyben a pecsétnyomó nyelén levő öt pöcköt addig kell birizgálni, amíg ki nem adják a megfelelő mintát (RING-DING). Olé, a pecsét kész, zuhan a viaszba – it's partytime!

■ A partin az első ismerős, akibe belebotlunk Muhlhaven mester. Most kivételesen nem hölgytársaságban találjuk: von Hess úrral koketál, de amikor ifjonti hévvel belekötünk a német diplomataiba, magunkra vagy benűnket. (Érdekess megjegyezni a zsebéből előhúzott, Vaske-reszt formájú meda-

lions – a későbbiekben még fontos lehet.) Újabb ismerős érkezik: Jimbo testvér (vagyis Winslow) érdeklődik, hogy hogy állunk a sportban, és elrángat bennünket von Hess asztalától, hogy



bemutasson bennünket a kiváló Elliot Nessnek ("Aki legyőzte Al Caponét"). Közben a diplomata gyorsan eltűnik az ajtó mögött. Miután megszabadultunk az FBI kihelyezett tagozatától, szomorúan konstatáljuk, hogy a szoba ajtaja előtt egy barátságtalan gorilla jelent meg, aki morcosan közli, hogy a szoba magánlakosztály, amitől mi kénytelenek leszünk távol tartani magunkat – az ő dolga ugyanis az, hogy ne engedjen be senkit. (Érdekess, von Hess mégis belógott.) Kénytelenek vagyunk tehát más módszerrel bejutni. A sarokban egy forgóállványt látunk, amelyen a személyzet diszkrétan (megjelenés nélkül) tud frissítőt felszolgálni az odabent tartózkodóknak. Vegyük magunkhoz az üres asztalon levő tányért, tegyük a forgóállványra, majd erre az állvány mellett asztalon levő tálcát a poharakkal. Ez meglehetősen ingatag csendélet, szóval amikor bepördítjük a szobába, éktelen csörömpöléssel le is esik az állványról. Ere igen nagy felfordulást támad, a gorillák kinyitják az ajtót, és elkapják az odabent olázkodó von Hess. Előkerül Merylo detektív is, és bőszt vitát folytatnak, hogy kié legyen a fogoly – végül

## MOTORHEAD

Az emberek mindig is szerették a gyors, erős és megbízható járműveket.

- A személyi gépjárműk között a SUPERCAR, és csapattal együtt meg: GREM. A továbbiakban a kamera nem a megszokott módon, hanem felülnézetből követi a versenyt (Micro Machines V4t).
- A személyi gépjárműk között a DEMON, és csapattal együtt meg: GREM. A továbbiakban az autók felülnézetből követik a versenyt (Micro Machines V4t).
- A személyi gépjárműk között a BUZZ ALDIN, és csapattal együtt meg: NASA. Egy Hold-béli nehézséget kapunk, tehát a játék a Holdra költözik, ahol a NASA a legújabb űrhajót küldte a Holdra.

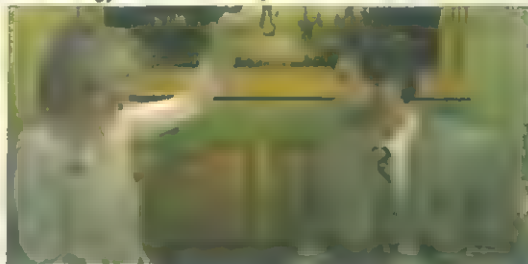


arra az álláspontra jutnak, hogy Ness irodájában találkoznak egy óra múlva.

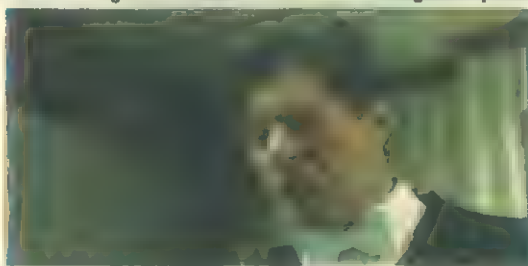
■ Tiszta tehát a levegő, és mi a forgó-állványon szépen besurranhatunk az elcsőtétített szobába. Ugyan a zseblámpa fényének a kivitelezése talán a leglátványosabb, amit valaha csak kalandjátékban láthatunk, de talán mégis célszerűbb lesz, ha felkapcsoljuk az asztal feletti csillárt. A falakat a lovagrend ereklyéi és különféle misztikus kriksztraksok díszítik, középen pedig ott áll a 12 tag címerével díszített kerekasztal. Közelebből megvizsgálva láthatjuk, hogy minden egyes körcíkhez tartozó rekesz kinyitható a rúnás gyűrű-

Cassy gyakorló boszorkánként keresheti a kenyerét, mert míg elő nem húzzuk a levelét, nagy hókuszpókuszt ad elő, de aztán komolyra fordítja a szót. Pensky ugyan elég közel áll kicsi szívéhez, de pillanatnyi tartózkodási helyéről sajnos ő sem tud közelebbit. A rémálmaink kapcsán meglehetősen zavaros eszmefuttatásba kezd, amelyből kábé annyit lehet kihámozni, hogy valaki (vagy valami) megpróbálja megszállni a tudatunkat az álmainkon keresztül, és csakis a tudatalattinkba lemerülve tudunk szembeállni vele.

■ Miután Cassy transzba ejtett bennünket, az első rémálomból már ismer-



keszt a megfelelő sorrendben nyitogatjuk ki. (A sorrendet a rúnás tekercs 22. sora rejti, a cheat pedig egy mondabeli angol király neve, akinek hasonló stílusú berendezési tárgya mellett egy tucatnál több lovag is elért.) Landulph rekesze alatt nem egy frázist találunk, hanem egy könyvet. A sárkány bölcsességét, amitől hősiünknek – szó szerint – vérben forognak a szemei...



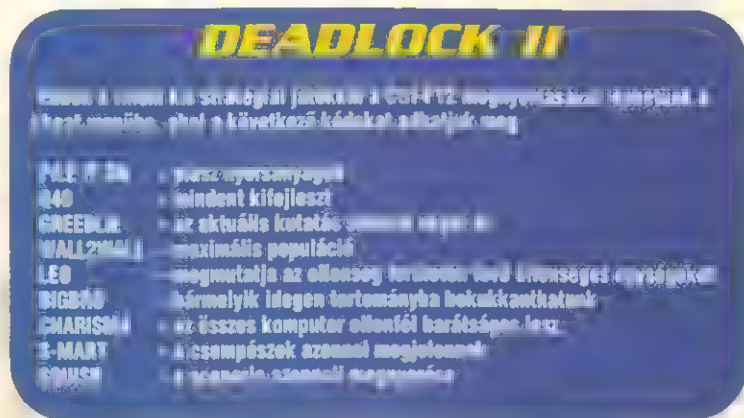
■ A három mágikus talizmán megvan, nyomás tehát Penskyhez. Hm, egy kis probléma van: a detektív eltűnt. A nővér pedig tagadja, hogy valaha is találkozott volna hasonló nevű figurával. Egy rövid látomás erejéig pedig feltűnik Pensky karosszékeében a mosolygós pálcás bácsi...

■ Az irodánkba visszatérve egy levelet találunk az asztalunkon. Feladója bizonyos Cassandra Rollins, aki Pensky kérésére írt nekünk: a detektív szerint nagy veszély fenyeget bennünket, amin ő esetleg tud segíteni – tehát a legjobb lesz, ha mielőbb felkeressük lakását.

rős ajtó előtt találjuk magunkat, amely köré egy furcsa, ijesztő világ épül fel. Természetesen egy újabb puzzle következik: az ajtó kinyitásához a megfelelő párba kell rendezni a két oldalán levő figurákat. A mögöttünk levő hasadékon tudunk lemerülni tudatunk mélyrétegeibe, ahol ide-oda bókászva a hangok különféle tippeket szolgáltatnak a megfelelő párosításhoz (CANCAN). Az

ajtó túloldalán rúnákkal díszített bolygókat találunk, de mivel egyelőre ezekkel nemigen tudunk mit kezdeni, az Esc billentyűvel ébredünk fel a transzból. Cassynek nincs különösebb ötlete a bolygókat illetően, van viszont egy asztrológiai könyve, ami segíthet az ügyben. Ennek különösen a harmadik oldala lesz érdekes, amelyen megtaláljuk a Naprendszer nyolc bolygójának rúnáját, a hozzá tartozó fémét, a bolygó szent számát, a bolygót védő arkangyalt és a hozzá tartozó színt.

■ Épp itt az ideje, hogy beugorjunk Sullivan tőnökhöz. Von Hess-ügyben annyi a fejlemény, hogy a kiváló diplomátát nemsokára hazatoloncolják. Amint megpróbálunk rávilágítani a Thule Testvériség és a Torzós Gyilkos közötti kapcsolatra, Sullivan pont olyan szemeket mereszt ránk, mint amilyenek-



ket legutóbb Penskyre mereszthetett, mindenesetre hajlandó végighallgatni a pillanatnyi helyzetértékelést: Louie a Raven Roomban dolgozott, amit a Thule Társaság használ fedőszervként; Louie-t azért ölték meg, hogy ne beszéljen nekünk a Társaságról; ugyanazt a módszert alkalmazták, mint a Torzós Gyilkos, márpedig ez a "Kilenc ajándék Odinnak"-rituálé szerint a Dália energiájának felszabadításának céljából történt (talán von Hess is ezután kutatót, hogy megszerezze a Harmadik Birodalom számára) – következőképp az az ember, aki a társaság mögött áll, egyben a Torzós Gyilkos is, akinek egy áldozata még hátravan... Sullivan elképedve hallgatja zagyaságainkat, mindenesetre elintézi, hogy Merylonál és Winslownál betekinthessünk a nyomozás során eddig fellelt bűnjelekbe.

■ Merylonál rövid csevely után kialakul a mindkét fél számára kívánatos együttműködés. Von Hess iránt érdeklődve annyit tudunk meg, hogy semmi különösét nem mondott, és a nála látható medálról sem tud semmit – nem viszont találtak nála egy papiruszt, amiről fogalmuk sincs mire szolgált (ezt meg is kapjuk, fedelén pedig már ismerősként üdvözölhetjük a rúnákat). Ezután kérjük el a gyilkosságok sorozatra vonatkozó bűnjeleket. (Alaposan nézzük végig mindet, és ha a jegyzékben rá lehet kérdezni valamire, azt se mulasztuk el!) A gyilkosságokkal kapcsolatban semmi különleges nyomra nem sikerült rábukkanni, sőt, egyes esetekben még a torzó hiányzó részeit sem sikerült előkeríteni. Az egyetlen közös vonás mindegyik gyilkosságban, hogy a megölt alkatrészt újságpapírra csomagolva találták meg. Az újság pedig minden esetben más és más... Akad azért némi támpont: a legtöbb áldozat a Kingsbury Turn környékén került elő, továbbá Louie-n kívül az első áldozatot is sikerült azonosítani. (Mindkettőre külön rá kell kérdezni, hogy megjelenjen a térképen választható helyszínek között.) Angelo Santorini kisstílusú rabló volt, és Merylo egyébként kihallgatta az anyját is, bár semmi különösét nem tudott meg. Egy bizonyíték még hiányzik a listából: az az újságpapír, amibe Louie – egykori – barátunk buksija volt csoma-

golva. Ezt Winslow lefoglalta.

■ Winslow úgynök természetesen mit sem tud Mr. Pensky hollétéről, állítása szerint akkor látta utoljára, amikor fel-függesztették az állásából. Nyilván az orvosok szállították el valahova. (Nyilván.) Von Hess medallionjáról viszont tud, de nem látja be, hogy miért lenne nekünk erre szükségünk... (Kezd egyre ellenszenvesebbé válni ez a Winslow.) Louie csomagolópapírját pedig azért foglalta le, mert Merylo már időtlen-idők óta dolgozik az ügyön és egy fikarcnyit sem jutott előre – gondolta itt az ideje, hogy ő is ráálljon. Felfuvalkodott hólyag!

■ Merylohoz visszaugorva megnézhetjük az utolsó újságpapírt is. Tényleg nincs sok közös közöttük, hacsak az nem, hogy mindegyik csupa vér. Na meg az, hogy mindegyik fecni a vezércikkből lett kitépve, a felső részen a napilap fejlécével. A dátum ugyan a vérfoltok miatt egyiknél sem olvasható ki, viszont minden egyes papíron tisztán kivehető egy-egy szám. Márpedig ezeket a számokat már láttuk valahol (ha nem hiszed, nézz bele a noteszedbe: Jim magánszorgalmából feljegyezte a Cassy asztrológiai könyvében olvasottakat): mindössze annyi a teendő, hogy az áldozatok sorrendjét vegyük alapul...

■ Tehát irány Cassy, aki ismét transzba ejt bennünket. A bolygók között most már megtaláljuk a helyes sorrendet, a nyolcadik után pedig egy új jelenik meg, amelyre rálépve egy roppant



érdekes helyre kerülünk. Egy ROPPANT ÉRDEKES helyre...

Tudom, hogy dög vagyok, de a hely hiánya még nálam is nagyobb úr – tehát most megint a legizgalmasabb résznél fejezzük be a nyomozást. Aludjatok szépen, álmokatok szépeket (mindenféle bárdos bácsikkal) – a nyári dupla-számban egyszer és mindenkorra lezárjuk a nyomozást!

## UNREAL

A Quake II-klónok frissen megjelent új követőjénél (ismertetőt lásd nyári dupla számunkban) szokás szerint, menet közben adhatjuk be az alábbi cslá-sokat:

- FLAMM – 999 föltény minden egyes fegyverünkhöz
- FLY – repülés
- GHOST – noclip, azaz át lehet menni a falakon
- WALK – az előbbi két cheatből visszakapcsol normális üzemmódba
- GOD – isten mód, vagyis sérthetetlenül válunk minden támadással szemben

A továbbiakat majd legközelebb, maradjon nyárra is...



(Huh, már csak ez van hátra, és én mehetek foci vb-t nézni! Kis póder az arcra – illetve újra –, nagy lélegzet, és...)

Szervusztok, pajtáim! Köszöntök mindenkit kis offline és outeraktív háztájimban, ahol hónapról-hónapra választ kaphattok az olyan kérdésekre, mint mondjuk az Élet, a Világminőség, meg Minden. (Elnézést, a Starship Titanic még nem múlt el minden hatás nélkül...) Bár tegyük hozzá, hogy a levelektől most már kezd enyhéje de vu-érzés elhatalmasodni rajtam, mert rendszerint ugyanazok a témák merülnek fel bennük: stábfotó, CD, miért kell hozzá 3D-kártya, nemkérdezek-semmit-de-azért-egyél-be-a-Csevegőbe és Sandra Bullock. (Bár az is lehet, hogy tulajdonképpen én egyetlen személlyel levelezek, aki több álnevet és kőzírást használ.) Az iménti megállapítás nem vonatkozik arra a levélre, amit a benne foglalt okosság miatt azzal tiszteltem meg, hogy első lehet a júniusi levélbombák között. (Ha osztanék Megalevél címet, akkor ez biztos kiérdemelné. De nem osztok Megalevél címet.)

### MEGALEVÉL

Helló CoVboy!

Egy változatlan kérdéssel kezdeném. Mint már sokan mások, én is kíváncsi lennék arra, hogy lesz-e az 576-nak CD-melléklete. (CD-"MELÉKLETE" biztos nem lesz. Legalábbis a közeljövőben.)

Na de nem is húzom az időt rátérni a tárgyra. Már majdnem 1 éve olvasom az 576-ot. Eleinte tűrhetőnek találtam. (Akkor minden OK. Ha tűrhető, az már nem rossz, ha már nem rossz, akkor az jó, és hogy ha jó, akkor az kíváló. Istenem, mire képes a logika!) A 97. decemberi számtól egyenesen tetszett, hogy nem foglaltok többé a hejet (Hejet? Helyből!) az Amigára, Nintendora, SEGA-ra stb-re készített játékokról szóló cikkeket. Eddig minden szép és jó volt csak hogy egyre több és több játékhoz biggyesztettétek oda az utálat Win95 jelzést. Ekkor felpoztam a 98 mályusi számot elszörnyedtem. (Lyézusmálya!) Mindenhol ezt láttam WIN 95, WIN 95... (Aggodalomra semmi ok. Ez tömegjelenség – mindenkinél előfordul, és nem feltétlenül a kezdődő skizofrénia miatt.) Ezt nagyon megelégteltem hogy az újság 98% WIN95-ös játékokkal van teleírva. Miért nem lehet használni a jó öreg DOS-t? Vegyétek fontolóra ha azt akarjátok, hogy továbbra is vegyem az 576-ot. Nembeszélve a CD mellékletéről. Ja és a Cinkelt lapokba tehetnétek be néhány régebbi játékról kódokat. Előre is kösz. Azt viszont jónak tartom, hogy részletesen leírjátok a játékok minden részét. Alapjában véve az 576 nem egy rossz újság! (Akor jó, enek örülök.)

Ui: Ez mind amit leírtam baráti jótanács. Miért nem adjátok be végre a derekatokat tesztek be egy CD-t. Ja és jók a rajzok Csevegőnél főleg a fonyadt Tomb Raider.

Kása Tibor, Marcali

Tisztelt Levélíró! Mindenek előtt szeretném megköszönni, hogy értékes gondolataival felkereste szánalmas kis rovatomat. (Utcájának névadója, a nagy nyelvújító, mondjuk most valószínűleg ventilátort játszik a sírjában – de sebalj, had pörögjön a kiss hüje!) Legyen szabad felhívnom a figyelmét arra az apróságra, hogy a játékok mellé mi csak kényszerűségből "biggyesztjük" a Win95 jelzést – a fő "biggyeztők" a játékok fejlesztői, ugyanis ők írták meg erre a platformra a játékok 98%-át. (Bár nekem gyanús a Vári Zoli is! A múltkoriban már kinyomoztuk, hogy ő felelős a 3D-kártyákért, de lehet, hogy ebben az ügyben is vaj van a fején...) A "jó öreg DOS"-t azért még lehet használni, én például tök jókat szoktam copyztatni benne. Sajnos – ahogy így elnézem – a mostani számunk is 98%-ban Win95 jelzésű játékokkal van tele, de azért nem kell elkeserednie! Tekintsen bizakodó szemmel a jövőbe, amikor "Win98 only" jelzésű játékokkal lesz az 576 teleírva (már most elfogadjuk a 2000. évre szóló előfizetéseket!) – avagy tekintsen bizakodó szemmel a múltba, amikor 98%-ban DOS-jelzésűek töltötték meg megszentelt lapjait! (92-94-es számainkból korlátozott példányszám-ban még hozzáférhető néhány – ne szalassza el a lehetőséget, rendelje meg most!) A baráti jótanácsot egyébként köszönettel veszem, annál is inkább, mert egy tök jó ötletem támadt tőle: ha holnap is esik az eső, többé nem nézem az időjárásjelentést!

### SZÍNVONALROMLÁS

Hali CoVBoy! Hát igen. Ismét megérkezett, és kezembem tartom. Bevallom, kicsit elkésérít az újság színvonalának romlása. (Engem is, de most mit tehetünk?! Mégsem rúgathatom ki magamat...) Már nem is veszem meg minden számot, csak azt, amelyikben jobb leírásokra számítok. De már azt is alig. Hát igen. Úgy van ez mint a számítógépeknek: kijön valami újabb és jobb, akkor a többi máris gyengébbnek tűnik. Érttem én ezalatt azt a hárombetűs újságot, mely CD-mellékletet mondhat magának, valamint 100 oldal körüli terjedelemmel büszkélkedhet. Sőt! Megjelenik HAVONTA! és el is jut időben a mélyentisztelt hozzánk. (Ha csak időben, az nem nagy durranás – az 576 térben is!) Persze tudom: a vidéki kézbesítés. No de ez még nem is lenne gond! Hanem ott a sokszor kitérített STÁBFOTÓ! Ha jölván, lehet sokaknak nincs kedve elélni állni, de azért jó lenne látni V.Z.-t egy PSX-el a kezében, vagy téged egy tehenész-gatyában. Hm. A másik dolog az ugyancsak kitérített CD! Na persze majd jön erre is a válasz, hogy "Mintha ezt már hallottam volna valahol." Mint ezt lehet is olvasni a Csevegőkben, ezzel lerázva az immár idegesítő kérdéseket. De ezzel nem lehet ám elintézni! A publikum (ha nevezhetem őket/minket így) harcolni fog ám érte! Kb. mint az UTE és Fradi tábor a stadion előtt (csak ott nem lesz rendőrség,

meg könnygáz). (Hát olyan nagyon nagy harc sem volt...) De egye kutyát! Egyszer majd csak észreveszitek az olvasóközönség éhségét a kis likas korongra. Ezeken addig is gondolkozz el! (ha nem túl nagy kérdés) Üdv: Maddog

Látod-látod? Venned kéne az összes számot, és akkor nem maradtál volna le arról a felbecsülhetetlen értékű információról, hogy meghajoltam a népakarat előtt, és a múltkor megígérttem, hogy a nyári, összevont 576-ban lesz stábfotó.

(Ha valaki nem óhaját fényképezkedni, annak majd jól letöröm a derekát, és akkor majd ő is meghajol.) Ha a mazochizmus járványos méreteket öltött olvasóink körében, arról nem én tehetek, és egyébként sem voltam még olyan szegény, hogy ígérni sem tudtam volna. Meg eszembe jutott, hogy a szeptemberi Csevegőben milyen jó kis történeteket tudok majd mesélni George Washington gyermekkorából, na meg arról, hogy miért nem volt stábfotó...

Aztán itt van ez a CD-téma. Most ez nem a gyere-cipő-hamm-bekaplak-módszerrel működik erőfelő, hanem komoly megfontolás tárgyát képezi. (Ez úgy néz ki, hogy lábam az asztalon, és üres szemmel bámulom a plafont.) Aggodalomra semmi ok, de isten málmái lassan érlelnek. (Például a konzolok is átvonultak egy saját újságba, csak egy kis idő kellett hozzá.)

### ÖTLETGYÁR

Mizujs, CoVboy? (Nem aggódní, ez itt most nem az interjú lesz...) Nem tudom feltűnt-e, hogy mostanában mindenki pontokba szedve nyújtja be a követeléseit – ráadásul SZÁMOKKAL? Ezennel felszámolom az analfabetizmust, és áttérek a BETŰS jelölésre! (Éljen a forradalom!)

A./ Kár, hogy nincs fotó a Csevegőben, az se volt rossz. Még azt se bánom, ha Horn Gyula és dicső gyülekezete kerül a levelek közé (bár ahogy elnézem a májusi Csevegőt, ez már mintha valakinek eszébe jutott volna...)

B./ Kicsi szívem repes az örömtől, hogy Adams apó végre lecsapni készül – de hoppá! Azt írtad, hogy "a játék egyszerre jön ki az azonos című könyvsorozat nyitó darabjával" – ezt gondolom a külföldi megjelenésre mondtad? Nem tudsz valami magyartási szándékáról?

C./ Ennek a bagázsnak semmi sem jó: megvolt a szétválás, de ezek még CD-t, novellát oldalszámnövelést meg minden egyéb mife-nét akarnak. Van erre egy jó receptem: félévenként megváltozott alak-

ban jelenjen meg egy-egy 576, mint KKKKK (röviden: Különleges Kétszerakkora Különmellékletes Kbyte Különszám) – CD-vel, novellával, mindennel.

Egyébiránt én is csak azt tudom mondani, mint a többiek: az újság NAGYSZERŰ, POMPÁS, sőt MAJDNEM TÖKÉLETES – csak ne-hogy elbázzátok magatokat, bár ahogy látom, hál'istennek egyetlen hibátok a szerénységgel





– csak így tovább. Hát akkor erőt, egészséget, két feleséget, négy negyedséget és Manitu legyen veletek. (Ez mind a szexuális szín-játék?) Dorado

Én is szeretem a lényegretörő változtatásokat, szóval válaszat római számokba szedem, mert usque latinul tanulok:

I. Gyula most nem lesz egy darabig. A kis herceget ugyanis felváltja a kis Vuk. Ő meg nem túl fotogén. Bár annyira azért igen, mint a Gyula – na jó, ezt most ne ragozzuk.

II. Természetesen a külföldi megjelenésre gondoltam. Magyarról sajnos nincs tudomásom. Elméletileg írtam a játékteszt mellé egy Douglas Adams-bibliográfiát is (angolt-magyart), csak nem fért be, mert megint kitört rajtam a grafománia. Sebaj.

III. Nagyon jó az ötlet, teljes mértékben támogatom. Meg is egyezhetnék egy ezres fogyasztói árban, mindössze annyi a kérésem, hogy te meg szedj már össze egy 8-10 ezer embert, akik vásárlási szándékukról aképpen tesz-nek föl-reörthetetlen tanúbizonyságot, hogy ezt a szerény összeget előre befizetik a Comgame 576 Kft bankzámlájára...

### NÁNDI SZERET

Háj(as) CoVboy!

Már másodszor írok neked és az első levélnél se válasz, se semi. (Hogy még szerény ne legyek) a Csevegőben sem volt benne. (Semi az volt, a válasz

azért nem volt bent a Csevegőben, mert csak a semi-finalig jutott a műved.) Megfigyelésem mivel már 5 éve olvasom az újságot hogy aki a levelébe beleírja hogy "köszí hogy betettél a Csevegő" az benne van. Persze lehet hogy ez

nem véletlen mert az előfizetői száma rajta van, de lehet hogy nem. Van biztos olyan aki csak azért fizet elő hogy benne legyen a levele a Csevegőbe. Na mindegy. A tapasztalat az tapasztalat úgyhogy ezt kihasználva KÖSSZ HOGY BETETTÉL A CSEVIBE. Más: mikor lesz már végre stábfotó!?! Mostmár azért jó lenne. Persze gondolom ez olyan lesz mint a legutóbbi, mint a bűnözők. (Ha látod, önös érdekekből nem kápráztattam el eddig vele a t. publikumot: T.J.-t például rendszeresen elvitte a rendőr. Vári Zolit pedig a mentő.) Ehez hozzá fűzve az a világ 101dik csodája lenne ha Vári Zoli egyszer fehérbe lenne (legalább a pólója). (Megoldható az ügy. Kihipózom. Már mint a Zolit. Vagy esetleg feleségül adom a Martinhoz.) Megint más: ha most megtornáztatom az agyad, ezzel a merész árnem alapozott kérdéssel: A Tomb Raider bögyös kis hősnőjének valójából is Lara Croft a neve. (Lehet hogy ez egy bunkó és szívató kérdés, de egyszer valakinek a szerkesztőségéből lehet ideg összeromlása). Na csá aztán lássam a levelem a csevegőbe különben... A te szerető Nándi Budapestről!

Bálint Nándi, Budapest Szerető Nándi!

Lara-ügyben a szerkesztőségben én többeket is ismerek, akinek az idege össze van omolva, de azért – csak neked – az érdekedben végeztem egy

gyors közvéleménykutatást. (Ami persze nem jogosít fel téged arra, hogy a következő levélkéddé "Ronda Ipsos" megszólítással kezdjed.) A végeredmény az, hogy tudományunk mai állása szerint, ha Lara Croft neve Lara Croft, akkor feltehetően tényleg Lara Croftnak hívják. (Ha kutatásaink újabb eredményeket hoznának, arról haldéktalanul értesítek.)

Egyébként nagyon jó kis ötletet adtál: ezek után kizárólag azoknak fogok válaszolni a Csevegőben, akik mellékelnek egy bizonyítatot arról, hogy a levél feladásával egy időben legalább egy évre előfizették az 576-ot. Te vagy az utolsó, aki ama különös kegyben részesül, hogy enélkül is beteszlek. Erre három nyomós okom is van:

1. Okosat kérdeztél Laráról. Ezt közölnék mindenkinek.
2. Megköszönted, hogy betettelek a csevegőbe. Szívesen. (Ha meg betettelek, akkor mit kamuzol, hogy nem volt se válasz, se "semi"?!)
3. Elmondhatod, hogy én vagyok a mai napi betevőd.

### HETÜRJESZ

cSŐSZERELŐ, cOVIUB!

Ismerős a megszólítás? Igen megint én vagyok az, MaZsola, aki a múlt hónapban traktált CD-vel, stábfotóval, és végül de nem utolsósorban a hőrsőgével. Rendben, módosítom ítéletem, életfogytiglani főszerkesztőség helyett életfogytiglani Csevegőírási ítélek, fellebbezés nincs a bíróság döntése ezenel vélegleges... először... másodszor... senki többet, harmadszor... ééééé jogerős (a tömeg éljenez) (Tekintetes bíróság és kritikus tömeg! Az utolsó szó jogán legyen szabad annyit megjegyeznem, hogy – ha jól emlékszem – én enyhítésért fellebbeztem, nem pedig halmazati büntetésért.)

Most ejtsünk szót néhány komolyabb dologról:

1. Örülök a stábfotónak, a régi Martin-kép már úgyis lekopott a darts-táblámról. Vári Zoli képe meg beleesett a Voodoo-levesbe, úgyhogy újakat kérek.

2. Az őt76 egyre több képet közöl kiöregedett játéksztárokról, lásd az idősebb Larát, vagy azt a Dungeon rémet az előző számban, aki úgy néz ki, mint aki épp most jött ki egy éjszakai sztriptizbárból. (Meg fogsz lepődni, de a múltkorai dekoráció engem ábrázol, amint épp kilépek egy éjszakai sztriptizbárból. A mostani dekoráció a Deathtrap Dungeonból lett megmentve, amelyen viszont azt szemlélheted, hogy a bárban mi volt a fő attrakció.)

3. Hogy van Bill Gates, a CD melléklet, a SNES és Martin? (Fontossági sorrendben.) (Szép kis társaság, biztos jól vannak így együtt. Sorrend nem számít.)

4. Egy toplistát a PC játékokról:

- 1. Dungeon Keeper
- 2. Carnageddon
- 3. Redneck Rampage
- 4. Alien Trilogy
- 5. Mortal Kombat 2.

(Hm. Tűrhető ízlése van az úrnak.)

5. Régebben ámfítottál Mortal posztersorozatokról. Az ámfítást a törvény bünteti (Az engem már nem érdekel, épp most ítélték el jogerősen!) és súlyosan károsítja az ön és környezete egészségét. Kérünk (a hőrsőgőm és én) Mortal posztereket! Ellenkező esetben újabb pert akasztunk a nyakadba! (Imádok perelni!) (Igen? Akkor legyen harc: !!!!!!!) Most te jössz. Mortal-posztersorozat egyébként azért nem volt, mert ugyan megvolt pár karakter dián, és úgy tűnt, hogy az összeset meg tudjuk szerezni – aztán később rájöttünk, hogy rosszul tánt, és eleve foghíjasan meg nem akartam sorozatot indítani.)

6. Más: megyek az utcán, zöld bódé, ajvó! Ez egy kis Murphy törvénykönyv akar lenni az 576 (és egyéb lap) vásárlásáról:

Kedvenc lapunk, az 576, a Kiskegyed, a vadonatúj Meleg ajkak című férfiaknak szóló magazin (a megfelelő aláhúzendó) aznap jelenik meg, amikor egy vasunk sincs. Folyománya: Fizess elő! (Nocsak. Milyen jó kis folyomány!)

Ha előfizetsz, a postás hazaviszi a kölkeinek. Folyománya: Ne fizess elő. (Téves folyomány: nem elképzelést kell cserélni, hanem postást.)

Ha nem fizetsz elő, újságosnál kell megvásárolnod kedvenc lapodat (lásd fent), de az a sunyi újságos az utolsó előtti épp az orrod előtt adja el, az utolsó pedig a pultról veszi le, ergo saláta állapotban kapod meg. Folyománya: Ne bízz senkiben! (Főleg az újságosban!) Egyéb folyomány: Mindig rögtön csapj le az újonnan megjelenő kedvenc lapodra. (Hiányos folyomány: Fizess elő, és akkor kedvenc újságod olvasgatása közben az újságosnál kapott utolsó desszertként még mindig fogyasztható.)

Az újságos mindig azzal hiteget, hogy holnap jelenik meg. Folyománya: Most se bízz senkiben!

Emberünknek tehát minden módon meg van tiltva kedvenc újságjával való érintkezése. Folyománya:

Lopd a nyomdából! (Teljes mértékben téves elképzelés: lopni nem ér!)

Ennyit a mai napi meséről.

MaZsola, Budapest

Ásszem menet közben mindent megválasztottam, szóval a végére csak egy megjegyzés marad: a fenti levél nem azért került a Csevegőbe, hogy szerető Nándi téziseit megkontraízza (illetve nemcsak azért), hanem azért, mert nekem tetszett. Ezzel azt szeretném jelezni, hogy a magam szerény keretei között a továbbiakban is fenntartanám a jogot annak eldöntésére, hogy kinek válaszoljak a Csevegőben.

Nna. Menjetez szépen nyaralni, nyári gyakorlatra, tönkre – kinek hogy tartja úri kedve. Én részemről most egy időre illegálisba vonulok: elvermelek valami hüvös anyag és a TV társaságában kicsiny szobámban, mert valami vb kezdődik, vagy mi a szösz. Ha a meccsek szünetében nem nézem meg őket még egyszer, akkor talán szakítok időt a nyári összevont számra. Addig is: Gazza rulez!

CoVboy





Cím: Budapest 1145 Török u. 2/b

Telefon: 20-20-344-391

Http: www.odtech.hu/transam/

E-mail: info@transam.hu

Telefon / Fax: 364-05-79 és 251-79-16

FaxBank: 2-333-666 (1471#Tone üzemmódban)

Email: trans/am@usa.net

Szervíz nyitvatartás: H-P 9-17 óráig

### Akció!!! Csak e hirdetés felmutatójának!

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

14" LİCOM SVGA dig. Monitor

15" LİCOM SVGA dig. Monitor

15" TATUNG dig. Multimédias!!!

Sony 24x-es IDE CD drive

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

Turtle Beach hangkártyák teljes választéka

Trans-Am Devil MMX turbo Számítógép: 1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

1600 KByte RAM

## HP Duna Szakáruhá

MAX Trust Kft  
IX. Boráros tér 7.  
(Duna Ház)  
Tel.: 215-2574

## JÁTÉKBOX

Duna Ház  
IX. Boráros tér 7.  
(Duna Ház)



Libri  
DUNA PLAZA  
könyvesbolt

Duna Plaza  
Váci út 178.  
Tel.: 465-1017



EUROPARK KÖNYVESBOLT

1191 Bp. Üllői út 201.  
Tel./fax: 347-1534

## Te vagy a mi emberünk

Az 576 KByte felvételre keres

- Jellemzően
- a számítógépes és konzol játékokat professzionális szinten ismerő
- fiatal
- agilis
- megbízható
- jó megjelenésű
- magabiztos

munkatársat budapesti boltjába eladói munkakörbe.

Jelentkezés levélben az 576 KByte címen (1389 Budapest, Pf.: 132.) vagy telefonon az 329-5303-as számon.

## Gyűjteményem számára

1389 Budapest, Pf.: 132.  
Postafiók 132.  
Tel.: 3295-303 (9-14 óráig)

Cím: 1389 Budapest

Postafiók 132.

Tel.: 3295-303 (9-14 óráig)

## BALATI Computers

1145 Budapest, Thököly út 11.

Alkatrészek, perifériák, CD-ROM-ek, CD lemezek,

hangkártyák, GSM telefonok, egyéb elektronika.

Árnyalat: 0000 Ft + ÁFA-tól

Géptípusok:

133-MHz Pentium 133 MMX

34.000,-

133-MHz Pentium 133 MMX

39.000,-

Pentiumról Pentium 1200 MMX

19.000,-

Használt, működő alkatrészek beszerzési, javítás, tanácsadás.  
OTP Részletfizetési lehetőség!!!

Viszonteladók is kiszolgálunk!  
Tel./Fax: 341-5343, 06-20/264-507  
Faxbank: 233-3666/1607#  
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig



# A P R Ó H I R D E T É S E K

**Diafilmek nagy választékban kaphatók. Tel.: 200-80-16**

**Használt diavetítőt vennék. Tel.: 200-80-16**

5 című játékot. Tel.: 202-28-68 Mada-rász Gergely

Eladó PSX-re: Hercules 10 000Ft, Actua Soccer 11.000 Ft. Ugyanitt eladó még SEGA MS két játékkal (Sonic, Indiana Jones). Lár.: 5.000 Ft. Tel.: (59) 300-064

Eladó egy GameBoy 8 programmal és egy SMDII 4 programmal + 2 hat gombos joypad. Cím: Balatonfűzfő, Ságvári u. 8. Tel.: 06-88-450-548 (Érdeklődni: 15 h után)

## AMIGA KÍNÁL

Commodore-64, Amiga gyors szervíz és kereskedelem Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó garanciális javítása, értékesítése. C64 turbókártyák, Amigás bővítesek. Tel.: 418-8845, 06/30/510-510

**EGYÉB KERES**  
Keresek ZX Spectrum gépet, Spectrum emulátor kártyát, Enterprise-hoz, illetve játékokat ezen gépekhez. Mindenféle segítség érdekel. 06/20/239-939 vagy 2164997 Magasvári Viktor

Eladó N64-re Didi Kong Racing 11.000 Ft-ért. Tel.: 277-97-09 (16 h-tól) Csere nem érdekel!

SMD II-re eladó I.S.Soccer Deluxe, NBA '97, NHL '96, Sampras Tennis 96, Super SF2, Star Trek (USA), Sonic Spinball (USA) baráti áron. Balogh István 465-4264 v. 3833-097 (este)

## PC KERES

Megvétele keresem a Flight Simulator

**EGYÉB KÍNÁL**  
Eladó GameBoy 3 játékkal (Tetris, Battletoads, DuckTails). Irányár: 15.000 Ft. Tel.: 06/82/311-417 (lehet alkudni)

Eladnám Sony PSX gépet teljes felszereléssel és 3 db játékkal (NHL '98, FIFA '98, Nuclear Strike). Együtt 50% árengedmény. Érd.: 06-20-316-497 egész nap

## EGYÉB CSERE

SNES gépet + 13 kazettát olcsón eladnám (külön is), vagy elcserélném Sony PSX-re + 1-2 CD-re. Te.: 292-38-43

# A P R Ó H I R D E T É S I S Z E L V É N Y

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

## HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magán személyeknek: 20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szóznak számít)  
Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

<input type="checkbox"/> PC	<input type="checkbox"/> C64	<input type="checkbox"/> CSERE	<input type="checkbox"/> VASTAG BETŰ	(+50% FELÁR)
<input type="checkbox"/> AMIGA	<input type="checkbox"/> EGYÉB	<input type="checkbox"/> KERES	<input type="checkbox"/> INVERZ	(+50% FELÁR)
		<input type="checkbox"/> KÍNÁL	<input type="checkbox"/> KERET	(+50% FELÁR)
<b>GÉPTÍPUS:</b>	<b>ROVAT</b>	<b>OPCIÓK</b>		

# M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

## Kedvezményes előfizetési díj:

### 576 Konzol

negyed évre 1600,-  
fél évre 3000,-  
egy évre 5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

## Kedvezményes előfizetési díj:

### 576 Kbyte

negyed évre 850,-  
fél évre 1650,-  
egy évre 3200,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



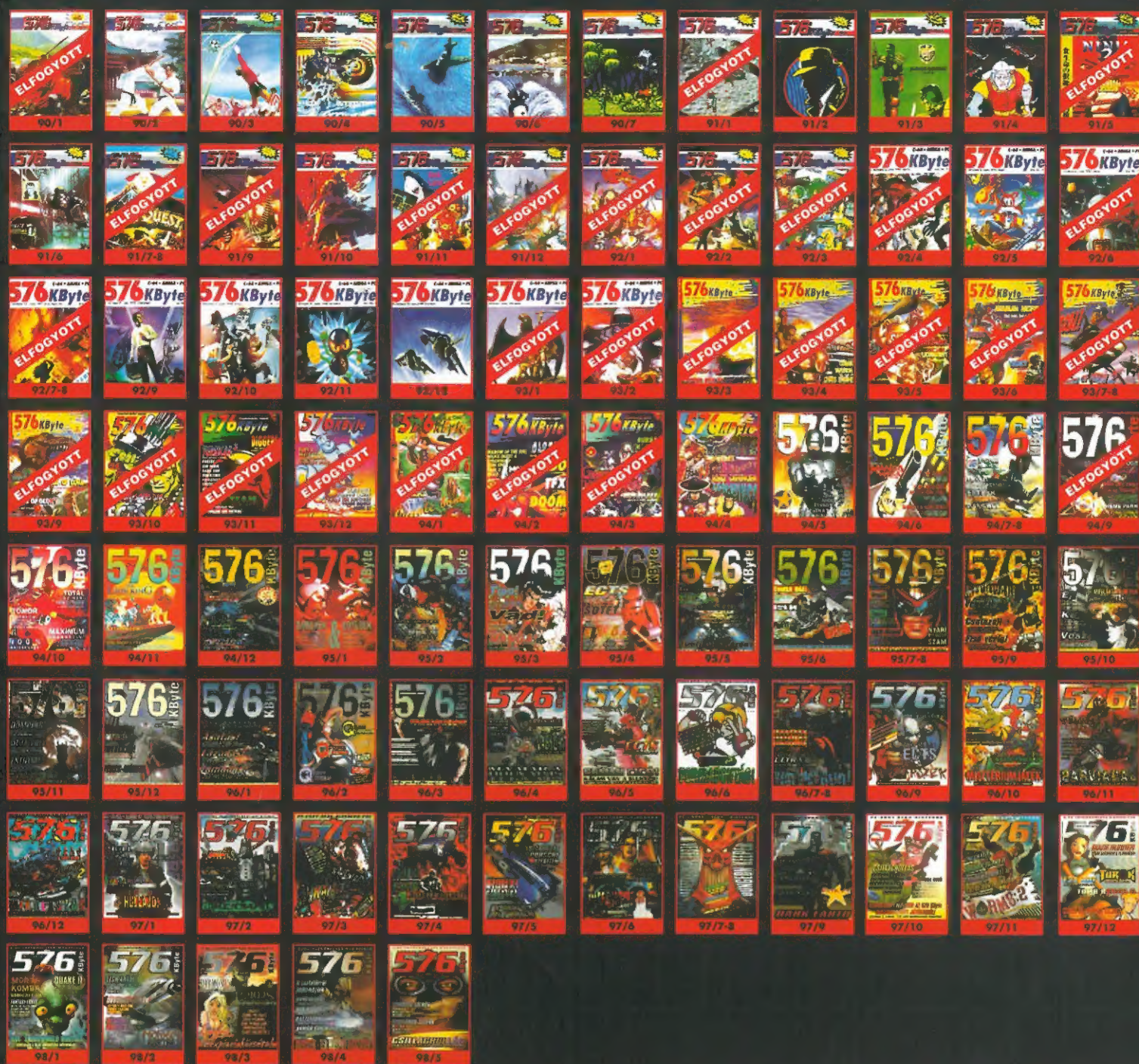
COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

**KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!**



# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



## KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 15 szám **999 Ft-ért**,  
az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig **1100 Ft-ért!**

### Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **1999 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **1999 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2499 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!

Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám), 1997-es évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, **4999 forintért + 400 forint postaköltség** rendelhető!

A megjelzés rovatra ird be:

"REGI SZÁMOK!"

90/2.	79.-	91/2.	79.-	92/5.	98.-	94/4.	168.-	95/1.	218.-	96/1.	318.-	97/1.	318.-	98/1.	318.-
90/3.	79.-	91/3.	79.-	92/9.	98.-	94/5.	168.-	95/2.	218.-	96/2.	318.-	97/2.	318.-	98/2.	318.-
90/4.	79.-	91/4.	79.-	92/10.	98.-	94/6.	168.-	95/3.	218.-	96/3.	318.-	97/3.	318.-	98/3.	318.-
90/5.	79.-	91/6.	79.-	92/11.	98.-	94/7-8.	336.-	95/4.	218.-	96/4.	318.-	97/4.	318.-	98/4.	318.-
90/6.	79.-	91/10.	98.-	92/12.	98.-	94/10.	218.-	95/5.	218.-	96/5.	318.-	97/5.	318.-	98/5.	318.-
90/7.	79.-					94/11.	218.-	95/6.	318.-	96/6.	318.-	97/6.	318.-		
						94/12.	218.-	95/7-8.	576.-	96/7-8.	576.-	97/7-8.	576.-		
								95/9.	318.-	96/9.	318.-	97/9.	318.-		
								95/10.	318.-	96/10.	318.-	97/10.	318.-		
								95/11.	318.-	96/11.	318.-	97/11.	318.-		
								95/12.	318.-	96/12.	318.-	97/12.	318.-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.



# CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag az akciós szelvénnel érvényesek!

SNES, SEGA SATURN, SEGA MD, GAME GEAR, AMIGA és CD 32 játékok áraiért hívd a 359-0576-os számunkat!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

## SZÁMÍTÓGÉP

### KIEGÉSZÍTŐK

Fogy. ár Akciós ár

COMMODORE JOY - ATTACK	2999.-
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2999.-
PC JOY - ACTION PAD	4999.-
PC JOY - COMPETITION PRO	3999.-
PC JOY - EXPLORER PAD	5999.-
PC JOY - FX3000	6999.-
PC JOY - G FORCE PLUS	14999.-
PC JOY - LOGITECH THUNDER PAD	5999.-
PC JOY - LOGITECH WINGMAN LIGHT	6999.-
PC JOY - LOGITECH WINGMAN XTREME	16999.-
+ X WING VS THE FIGHTER	
PC JOY - MAGNUM 6	9999.-
PC JOY - MASTER PAD	5999.-
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4999.-
PC JOY - POWER PAD	3999.-
PC JOY - POWER PAD PRO	7999.-
PC JOY - SABRE	5999.-
PC JOY - SABRE PRO	6999.-
PC JOY - SPRINT PAD	4999.-
PC JOY - SWIFT PAD	4999.-
PC JOY - TM PINBALL JOY	9999.-
PC JOY - TORNADO	3999.-
PC JOY - TRIDENT PAD	9999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE	3999.-
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399.-
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999.-
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	8999.-
TOP GEAR KORMÁNY + PEDÁL	24999.-

## AMIGA

### JÁTEKOK

Fogy. ár Akciós ár

BOB S BAD DAY	1999.-
BRIAN THE LION A1200	3999.- 999.-
DENNIS A1200	2999.- 999.-
DISPOSABLE HERO	2999.-
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999.-
PREMIER MANAGER 3 MULTI EDIT	2999.- 999.-
SHADOW FIGHTER AGA	2999.- 999.-

## ANGOL ÚJSÁGOK

Fogy. ár Akciós ár

EDGE(PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	1499.-
EGM(PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	1499.-
EGM2(PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	1499.-
N64 MAGAZINE	1499.-
PC FORMAT+CD	2499.-
PC GAMER+CD	2499.-
PSX OFFICIAL+CD	2499.-
SEGA SATURN OFFICIAL	1499.-

## STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

### JÁTEKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ  
A NYOLC ALAPFIGURA,  
DARABONKÉNT  
MINDÖSSZE

199 FT-ÉRT!

## C64

### LEMEZEK

Fogy. ár Akciós ár

POPEYE COLLECTION	599.-
-POPEYE 1,2,3	
POSTMAN PAT COLL.	599.-
-POSTMAN PAT 1,2,3	
A KASTÉLY	999.- 499.-
ACTION FIGHTER	699.- 499.-
ALIEN 3	999.- 499.-
BAAL	999.- 499.-
BBURAGO RALLY	999.- 499.-
BOOM	999.- 499.-
CAPTAIN FIZZ	999.- 499.-
CREATURES 2	999.- 499.-
DALEK ATTACK	999.- 499.-
DIE HARD	999.- 499.-
DOUBLE DRAGON 3	999.- 499.-
DYNASTY WARS	999.- 499.-
EMPIRE STRIKES BACK	999.- 499.-
F16 COMBAT PILOT	999.- 499.-
FACE OFF HOCKEY	999.- 499.-
FERRARI F1 CHALL.	999.- 499.-
FINAL FIGHT	999.- 499.-
FOOTBALL MANAGER 3	999.- 499.-
GRAND PRIX CIRCUIT	999.- 499.-
HUDSON HAWK	999.- 499.-
JAMES POND 2	999.- 499.-
JAWS	999.- 499.-
LAST NINJA 3	999.- 499.-
LETHAL WEAPON	999.- 499.-
LONG LIFE	999.- 499.-
LOTUS ESPRIT	999.- 499.-
MC DONALD LAND	999.- 499.-
NEW ZEALAND STORY	999.- 499.-
NO LIMIT	999.- 499.-
NORTH & SOUTH	999.- 499.-
PINK PANTHER	999.- 499.-
POLE POSITION F1	999.- 499.-
PREDATOR	999.- 499.-
RAINBOW ISLAND	999.- 499.-
RAMBO 3	999.- 499.-
RETURN OF THE JEDI	999.- 499.-
ROADRUNNER	999.- 499.-
ROBOCOP	999.- 499.-
ROBOCOP 2	999.- 499.-
RUNNING MAN	999.- 499.-
SHADOW DANCER	999.- 499.-
SHADOW WARRIOR	999.- 499.-
SHINOBI	999.- 499.-
STAR WARS	999.- 499.-
STREET FIGHTER 2	999.- 499.-
STREET ROD	999.- 499.-
SUPER MARIO	999.- 499.-
SWORD OF HONOUR	999.- 499.-
TEENAGE NINJA TURT.	999.- 499.-
TERMINATOR 2	999.- 499.-
TEST DRIVE 2	999.- 499.-
TETRIS ÉS KIKUGI	999.- 499.-
TOM & JERRY 2	999.- 499.-

## C64

### LEMEZEK

Fogy. ár Akciós ár

TOTAL RECALL	999.- 499.-
TURBO OUTRUN	999.- 499.-
TURRICAN II	999.- 499.-
TUSKER	999.- 499.-
VENDETTA	999.- 499.-

### CARTRIDGE-OK

Fogy. ár Akciós ár

BATTLE COMMAND	999.- 499.-
ROBOCOP 3	999.- 499.-
TOKI	999.- 499.-

### KAZETTÁK

Fogy. ár Akciós ár

ACROJET	699.- 299.-
ALIEN 3	999.- 299.-
BADLANDS	699.- 299.-
BLUE BARON	699.- 299.-
CALIFORNIA GAMES	699.- 299.-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299.-
CONTINENTAL CIRCUS	699.- 299.-
CRACKDOWN	699.- 299.-
DELTA	299.-
FORGOTTEN WORLDS	699.- 299.-
GEMINI WINGS	699.- 299.-
GO FOR GOLD	299.-
HUNTERS MOON	699.- 299.-
LAST V8	699.- 299.-
LED STORM	699.- 299.-
MC DONALD LAND	999.- 299.-
MICROPROSE SOCCER	699.- 299.-
MOONWALKER	699.- 299.-
MULTIMIX vol. IV	299.-
NEIGHBOURS	299.-
NIGHTSHIFT	299.-
PIRATES	999.- 299.-
Q10 TANK BUSTER	699.- 299.-
QUEDEX	299.-
RICK DANGEROUS 2	299.-
ROBOCOP	299.-
RODLAND	699.- 299.-
SILKWORM	699.- 299.-
SKATIN USA	699.- 299.-
SOLO FLIGHT	699.- 299.-
ST DRAGON	699.- 299.-
STRIDER II	699.- 299.-
SUMMER CAMP	299.-
SUPER SCRAMBLE	699.- 299.-
SWIV	699.- 299.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.- 299.-
TIGER ROAD	699.- 299.-
TITANIC BLINKY	699.- 299.-

## CD 32

### JÁTEKOK

Fogy. ár Akciós ár

HUMANS	3999.- 899.-
SUPER METHANE BROTHERS	2999.- 899.-

## 576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



97/1



98/1



98/2



98/3



98/4



98/5

Egy újság, amiben mindent  
megtalálsz a konzolokról!

Nyár összevont számunk június 27-én  
jelenik meg. A tervezett tartalomból:

Klonda (PSX),  
World Cup 98 (PSX/N64),  
Extreme G (N64),  
Forsaken (PSX),  
Spice World (PSX),  
Mystical Ninja (N64),  
Motorhead (PSX),  
Dual Heroes (N64),  
Point Blank (PSX)  
Forsaken (PSX),

**AKCIÓS SZELVÉNY**  
Akciós árakat csak ezzel a  
szelvénnel együtt érvényesíthet.  
Egy szelvényt több játék  
vásárlására is juttathat

**576**



# 576 KByte shop

**ÚJJA ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!**



**A hely, ahol játszva vásárolhatsz:  
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.**

**TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!  
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576**

## 576 KByte a Pólusban is!

**Pólus Center, Center Court 237  
Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)**

